

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ENTRE CHAIR ET LUMIÈRE  
ACTUALITÉ DE LA PHOTOGRAPHIE

THÈSE  
PRÉSENTÉE  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR  
DOMINIQUE PAUL

OCTOBRE 2008



UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier chaleureusement ma directrice, Louise Poissant, doyenne de la faculté des arts de l'Université du Québec à Montréal, ainsi que mon co-directeur, Michaël La Chance, professeur, théorie et histoire de l'art, directeur de la maîtrise en arts de l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) et directeur Celat-UQAC, pour leur accompagnement exceptionnel, leur complémentarité et leur sagesse. De plus, je remercie Jean-Philippe Uzel, professeur au département d'histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal, qui m'a aidé à définir mon champ de recherche en début de parcours, et Annick Bureau, critique d'art et directrice du site Web Leonardo/OLATS sur l'art et les techno-sciences ([www.olats.org](http://www.olats.org)), qui m'a suggéré la lecture de Flusser et qui a commenté mes œuvres depuis 2001.

Je tiens à remercier mes proches et modèles pour leur soutien et leur participation au processus, Lucie Paul-Hopkins et Neal Armstrong, ainsi que toute l'équipe de modèles, Dominique Lemay, Stéphanie Beaudoin et ses trois filles, Cybèle, Daphné et Olivine. Finalement, je remercie pour leur soutien financier les Fonds pour la Formation de Chercheurs et l'Aide à la Recherche (FCAR), la bourse Marie-Josée-Donohue de la Fondation de l'Université du Québec à Montréal et la Société de Développement des Arts et de la Culture de la ville de Longueuil (SODAC).

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES .....	v
RÉSUMÉ .....	viii
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
LA PHOTOGRAPHIE : UNE IMAGE TECHNIQUE DANS UN CONTEXTE SOCIAL EN TRANSITION .....	16
1.1 Perspective historique .....	17
1.2 Passages .....	27
1.3 Au-delà du tableau, de la trace et de l'humanisme .....	31
1.4 L'espace et le temps .....	44
CHAPITRE II	
LA PRATIQUE PHOTOGRAPHIQUE : UN ESPACE DE LIBERTÉ .....	56
2.1 À la lumière du temps .....	58
2.2 Une image synthétique du trajet de la lumière .....	66
2.3 De la lumière qui émane .....	73
2.4 Rendre visible la construction de l'image .....	77
2.5 Au-delà du tableau .....	84
2.6 Autour du tableau .....	92
2.7 Devant ce qui est rendu visible .....	103

CHAPITRE III	
UN APERÇU DU PROCESSUS À L'ŒUVRE DANS MA PRATIQUE PHOTOGRAPHIQUE .....	116
3.1 Relations triangulaires .....	117
3.2 La relation dynamique de l'artiste avec le dispositif en studio .....	125
3.3 Interaction entre les éléments en présence du « ça-a-été-construit » .....	129
3.4 Une pratique photographique en studio .....	134
CHAPITRE IV	
L'AMBIGUÏTÉ : ENTRE CHAIR ET LUMIÈRE .....	142
4.1 Démarche artistique .....	142
4.2 La photographie de la projection d'une photographie .....	146
4.3 Lorsque l'ambiguïté incarne .....	150
4.4 Projection du masculin sur le féminin .....	180
CHAPITRE V	
DE LA POÉSIE DU DISPOSITIF .....	186
5.1 Actualité de l'aura .....	186
5.2 Le retour vers le corps .....	192
5.3 Écologie des médias .....	197
CONCLUSION .....	207
APPENDICE A .....	218
ŒUVRES CITÉES .....	220

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 <i>Ann Boeleyn</i> , Hiroshi Sugimoto, 1999, 149.2 X 119.4 cm, negative 830, Madame Tussaud, Londres et Amsterdam .....	59
2.2 <i>Cabot Street Cinema, Massachussets</i> , Hiroshi Sugimoto, 1978, négatif 207 .....	60
2.3 <i>Metropolitain L.A., Los Angeles</i> , Hiroshi Sugimoto, 1993, négatif 246, 42,3 X 54,2 cm .....	64
2.4 <i>Personne</i> , Laurence Demaison, planche-contact, 1995 .....	67
2.5 <i>Scull Lake sanatorium</i> , Diana Thorneycroft, 1997 .....	69
2.6 <i>Untitled (f-18 mask)</i> , Diana Thorneycroft, 1997 .....	71
2.7 <i>Untitled Film Still # 10</i> , Cindy Sherman, 1978, 20,3 X 25,4 cm et planche contact .....	78
2.8 <i>Untitled # 183, History Portraits</i> , 1988, 108 X 72 cm et <i>Untitled</i> <i># 195, History Portraits</i> , 1989, Cindy Sherman, 76,2 X 35,5 cm.....	79
2.9 <i>Untitled # 400, West Coast Types</i> , Cindy Sherman, 2000, 93,3 X 66 cm .....	82
3.1 Contexte général du sujet .....	117

Figure	Page
3.2	Contexte de la démarche artistique de Balpe (2000) ..... 120
3.3	Contexte du modèle lors de la séance de prise de vue ..... 122
3.4	Éléments déterminant l'image ..... 124
3.5	Pyramide du contexte de l'artiste lors de la séance de prise de vue..... 126
3.6	Artiste au centre du triangle lors de la séance de prise de vue ..... 127
3.7	<i>Lucie, incarnation 8</i> , 1999, photographie, 75X52 cm et <i>Portrait d'Élisabeth I</i> , c.1575, 113 X 78,7 cm, peintre anonyme, Galerie Nationale des Portraits, Londres (le tableau projeté sur le modèle) ..... 131
3.8	Artiste prenant une distance critique vis-à-vis l'image réalisée dans laquelle les liens entre les éléments en présence ne sont plus dynamiques mais fixes ..... 133
4.1	<i>Lucie dégradation 12</i> , 2005, photographie, 76 X 50 cm et le <i>Portrait de Giovanna Tornabuoni</i> , Ghirlandaio, 1488, 76 X 50 cm, Collection Thyssen-Bornemisza ..... 152
4.2	<i>Do, incarnation 2</i> , 2001, photographie, 102 X 55 cm et le <i>Portrait du Capitaine William Wade</i> , Gainsborough, c. 1769-70, Galerie d'art Victoria, Bath ..... 157
4.3	<i>Stéphanie, scarification 8</i> , 2001, photographie, 76 X 53 cm ..... 159

Figure	Page
4.4 <i>Stéphanie, incarnation 10 et 11</i> , diptyque, 2001, photographie, 2 X 76 X 48 cm .....	163
4.5 <i>Merman I</i> , 2002, photographie, 102 X 69 cm et <i>Portrait de Marie-Antoinette de Lorraine-Habsbourg</i> , Vigée-Lebrun, 1783, 113 X 81 cm, Château de Versailles .....	165
4.6 <i>Neal dégénération 5</i> , 2004, photographie, 102 X 69 cm et <i>Portrait de Henry VIII</i> , Holbein le Jeune, 1539-40, 88,3 X 74,9 cm, Galerie Nationale, Rome .....	167
4.7 <i>Composition 3</i> , diptyque, 2005, photographie, d'après Dürer et Longchamp, 210 X 67 cm et <i>Saint-Georges et le Dragon</i> , Dürer, c. 1498-1504, 157X61 cm, Ancienne Pinacothèque, Munich .....	172
4.8 <i>Lucie, dégénération 7</i> , 2003, photographie, 92 X 61 cm et <i>Portrait d'Agnolo Doni</i> , Raphaël, 1506, 65 X 45,7 cm, Palais Pitti, Galerie Palatine, Florence .....	176
4.9 <i>Deux Vierges à l'Enfant</i> , 2005, photographie, 76X97 cm et <i>Madone à la chaise</i> , Raphaël, c. 1512-14, diamètre : 71 cm, Palais Pitti, Galerie Palatine, Florence .....	178
4.10 <i>Archétype 3</i> , 2006, diptyque, photographie, 76X102 cm et 102X73 cm et montage numérique de photographies publiées (magazines de mode et de culturisme) .....	183



## RÉSUMÉ

Cette thèse aborde la question de l'intérêt que présente une pratique photographique dans un contexte où l'image diffusée en direct prévaut. Le point d'ancrage théorique est l'essai de Flusser (1984, 2004), *Pour une philosophie de la photographie* suivi de Manovich (2001 et 2006). Les objectifs de cette thèse sont de : - Situer ma pratique photographique dans le contexte de l'art contemporain et de la société. - À partir d'une sélection d'œuvres photographiques de quatre artistes en art contemporain, Hiroshi Sugimoto, Laurence Demaison, Cindy Sherman et Diana Thorneycroft, dégager le rapport à la lumière, à l'espace et au temps, ainsi qu'au dispositif du tableau présent dans celles-ci. - Examiner à travers les œuvres d'une sélection d'artistes, Anish Kapoor, Bill Viola, Jeffrey Shaw et Jeff Wall, comment le dispositif du tableau, tel que défini à la Renaissance par Alberti, est remis en question par ces derniers. - Faire ressortir la dynamique à l'œuvre dans ma pratique photographique. - Identifier les ambiguïtés présentes dans mes images et comment celles-ci entretiennent un dialogue avec la fin d'une compréhension des phénomènes en termes de paires dichotomiques telles nature/culture et homme/femme. - Situer ma pratique dans l'optique d'une écologie des médias et d'un environnement où l'image numérique diffusée en direct et l'interactivité sur les réseaux informatiques prévalent.

Pour atteindre ces objectifs, j'adopte une démarche inspirée de l'approche systémique de Gregory Bateson (1972) qui consiste essentiellement à accorder plus d'importance à l'émergence de phénomènes, aux motifs (*pattern*) relationnels qui les sous-tendent, qu'à l'étude des éléments eux-mêmes. Ainsi je ne travaille point en ayant comme objectif de recherche d'identifier des liens de cause à effet, mais plutôt de faire ressortir la dynamique relationnelle entre les éléments. La dynamique du « travail » et du processus à l'œuvre (Didi-Huberman, 2000) dans ma pratique artistique est exposée en étudiant la dynamique entre les éléments du dispositif en studio. J'examine aussi cette pratique par le biais de la triade de la démarche artistique de Balpe (2000).

Dans ma pratique artistique une relation triangulaire est à l'œuvre entre le sujet photographié, les images projetées et les choix techniques de prise de vue faits pour la captation de l'image. Je dirige les liens dynamiques entre ces trois éléments qui transforment le sujet photographié. La projection de tableaux historiques appropriés, prenant la forme de modulations lumineuses sur le corps

du modèle, permet de simuler la transformation du corps, de créer une figure qui, via la projection d'une image bidimensionnelle et de choix techniques à la prise de vue, oscille entre la deuxième et la troisième dimension de l'espace. La perspective spatiale se trouve ainsi aplatée. Dans ce dispositif, le temps est télescopé puisque la distance temporelle entre le modèle et la figure d'une autre époque est annulée. Le corps est l'agent actif et transformateur par lequel apparaît l'image à photographier.

Dans cette pratique une variété de techniques coexistent et s'enrichissent mutuellement. Mon dispositif permet de produire un objet dans une société de « non-objets ». Une conclusion atteinte par cette thèse est que ce retour vers l'objet qu'est l'œuvre, est une stratégie qui permet de prendre une distance critique par le biais de la distanciation technique et temporelle. Ce retour vers la chose en art est une stratégie pour résoudre le problème de la distance critique dans une société qui ne peut plus abstraire à partir de l'objet, dans une société où il est difficile de prendre une distance critique (Foster). Ainsi, dans la grammaire de l'œuvre les caractéristiques techniques propres à des médiums peuvent être mises de l'avant et devenir des « objets », des éléments qui permettent à l'artiste de développer un langage.

Mots clés : photographie (argentique et numérique), projection, corps, dispositif, simulation, distance critique, tableau, entre-deux, aura

## INTRODUCTION

J'utilise un appareil photo pour réaliser des images dont l'esthétique détonne et étonne. Des images hybrides dont l'esthétique engage un dialogue avec les enjeux qu'introduisent les nouvelles technologies numériques et notre perception du corps. Je m'intéresse à la question du rapport de l'humain à la technique. Au début des années quatre-vingt-dix je débute mes études en arts visuels et la question de la technique était au cœur de la « crise » de l'art contemporain: les contempteurs des arts contemporains dénonçaient un manque de savoir-faire technique chez les artistes ayant une pratique appartenant à la catégorie des arts actuels. L'artiste ne saurait plus dessiner, ni peindre, ni sculpter selon la tradition des beaux-arts, il y aurait une perte. Mais cette perte est-elle surprenante dans un contexte économique et social où le travail manuel a diminué en importance au cours des siècles derniers? Est-ce surprenant dans une société postindustrielle où l'information est la nouvelle matière première, où le robot remplace le travailleur sur la chaîne de montage, et où l'image technique qu'est la photographie a pris la relève de la peinture et du dessin pour représenter depuis plus d'un siècle? Cette diminution du savoir-faire à la fois provoque et suit cette tendance de société tout en ayant précipité ce débat sur l'habileté technique de l'artiste.

Mon champ d'étude s'intéresse à un aspect de la relation entre l'artiste et la création d'images techniques dans une société où les artistes ont remis en question, depuis le début du vingtième siècle, le dispositif du tableau établi à la Renaissance. Un tableau à la surface plane et lisse où le réel est reproduit en respectant les règles de la perspective linéaire, soit une perspective spatiale offrant un point de vue unique. La photographie a d'abord pris le relais et poursuivi le dispositif du tableau. Cependant,

la photographie par la rapidité de sa production a établi de nouveaux rapports entre l'image et le temps, entre l'objet et le sujet en permettant de multiplier les points de vue. Cette perspective inclut le rapport au temps. Depuis les réseaux de télécommunication informatique, un nouveau type de perspective poursuit ce bouleversement dans le rapport à l'espace et au temps en permettant la commutation de l'information à la vitesse de la lumière (Cauquelin, 2006).

D'une certaine façon l'artiste a été libéré du besoin de représenter avec la venue de cette première image technique qu'est la photographie (Flusser, 2004, 1983). Il peut intervenir à un deuxième degré par l'appropriation et le détournement d'objets, d'images existantes, de concepts et de techniques. Il semblerait que la perte se poursuive au-delà du savoir-faire qui consiste en la représentation dite réaliste. Avec le passage au numérique, il y a une perte au niveau du contact avec la matière, avec l'objet évoluant dans un espace réel. Cette perte de contact me préoccupe en tant qu'artiste étant donné que je préfère travailler dans l'espace réel plutôt que dans le virtuel. L'image numérique, que ce soit une photographie sur pellicule numérisée ou captée avec un appareil numérique, a la propriété de pouvoir être modifiée à volonté. De plus, lorsque l'artiste crée des environnements interactifs numériques sous forme d'installation, c'est le visiteur qui se trouve à évoluer dans l'espace réel et non l'artiste. Le visiteur de ce type d'œuvre interactive est un regardeur-actant et fera l'expérience d'un environnement qui offre une relation corporelle souvent plus riche dans l'expérience de la relation au corps que celle qu'aura vécue l'artiste pour réaliser cette œuvre numérique. Il semblerait y avoir un déplacement de l'expérience vers la réception dans ce type d'œuvre qui nécessite le mouvement, l'intervention physique, ou une action du visiteur. La relation entre l'œil et la main, l'invention de nouvelles façons de faire et le bricolage font partie du processus de création de l'artiste. Cette relation entre l'œil et la main a été des plus déterminantes d'après Leroi-Gourhan (1986) dans notre parcours évolutif pour développer nos capacités cognitives et faire

de nous des êtres humains. Cette activité est-elle toujours primordiale dans la pratique artistique contemporaine ou n'est-elle qu'un résidu archaïque?

Cette thèse va se pencher sur un certain type de productions photographiques, incluant la mienne, réalisées à la fin du vingtième siècle et au début du vingt-et-unième. J'utilise la photographie à titre d'artiste en arts visuels. Ces œuvres réalisées de 1999 à 2006 sont le fruit d'un travail en studio pour lequel la formation acquise dans plusieurs disciplines, telles l'art vidéo, l'installation interactive, l'art Web, la peinture, le dessin et l'image numérique entrent en jeu dans la préparation de la mise en scène et du dispositif. Ces éléments contribuent à la réalisation d'images de facture singulière.

Cette démarche est née au départ d'un désir d'animer l'image dans l'espace plutôt qu'avec un logiciel d'animation : j'ai capté sur bande vidéo la projection et l'animation avec mon corps de diapositives d'images médiatisées. Il pouvait s'agir d'un mouvement léger, d'une respiration. Le corps se trouve ainsi au centre d'un dispositif où il anime l'inanimé, donne vie à l'image fixe. Ce dispositif a pris forme dans un contexte où le numérique était désormais l'outil prévalant en animation. L'animation avec mon corps me permettait d'une part, de renvoyer vers celui-ci des images qui présentaient des corps correspondant aux canons de notre époque, « façonnés » pour correspondre à une certaine image, et de les transformer en les animant. D'autre part, c'était une boutade à la somme de temps incroyable que demandait la moindre animation numérique, un pied de nez : voici je peux animer simplement en projetant une diapositive sur mon corps. En donnant une place centrale au corps dans mon processus je signifiais que la relation à celui-ci est centrale. Après ce tournage, je me suis contrainte à prendre la position assise pendant des mois pour numériser, faire le montage des images et les intégrer dans une structure interactive qui les relie aux personnages du tableau numérisé de Rubens, *Le Débarquement de Marie de Médicis à Marseilles*. L'intégration des images vidéo dans le logiciel

*Director* fut une expérience corporelle des plus contraignantes, une expérience que je ne n'ai pas voulu répéter. Le visiteur de l'œuvre est celui qui a accès à l'expérience de la relation au corps lors d'installations puisque l'œuvre existe alors dans le déploiement de l'interactivité dans l'espace. Paradoxalement, j'ai souffert d'immobilité corporelle prolongée lors de la réalisation de l'œuvre. L'installation interactive résultante, *Marie Goes to Hollywood* a été exposée à la galerie la Centrale de novembre à janvier 1998.

L'image tenait une place importante dans cette œuvre de telle sorte que la suivante, cette fois réalisée dans le cadre de la maîtrise, n'était pas axée sur l'image mais sur un concept d'ouverture de l'œuvre. Le visiteur pouvait se déplacer dans un « jardin », un espace fictif, dans lequel il pouvait réaménager la disposition des images déjà présentes, importer les siennes et sortir à sa guise du jardin. À la fin de chaque visite, le programme sauvegardait la position des images et le visiteur suivant intervenait à son tour sur cette dernière configuration. Ce projet allait au-delà des possibilités offertes par les programmes de l'époque. L'interactivité de ce site était novatrice et l'étape de développement du code a été celle qui a demandé le plus de temps. Pour les images, le travail a été minimal : j'ai numérisé des collages de mes propres photographies et un programmeur a écrit le code. Ce projet n'a pas suscité les mêmes frustrations que le précédent et a été fort bien accueilli par la scène d'art Web, il a gagné un prix au festival de Newcastle (2000) en Australie et a participé au festival *ars electronica* ainsi qu'au symposium international d'arts électroniques en 2000. L'œuvre de vidéo interactive précédente était une installation, ce qui était beaucoup plus lourd comme infrastructure, je ne la présentai qu'une seule fois alors que l'œuvre Web circulait d'elle-même.

Parallèlement au développement de cette œuvre Web qui présentait une structure interactive ouverte et novatrice, j'ai mis au point mon dispositif photographique en studio et amorcé la série des *Avatars* avec des techniques tout à fait accessibles. Dans

ce dispositif le corps du modèle entre en interaction avec l'image diapositive projetée. En rétrospective, ce n'est pas un hasard si pendant une période où je développais une structure d'interactivité ouverte, un non-lieu en constante fluctuation pour une œuvre sur le Web, je mettais au point en studio une manière de travailler, un dispositif photographique où le corps grâce à l'image projetée fluctue et se transforme.

J'ai débuté mon exploration en studio avec la projection de sculptures pour aboutir au fil des mois au tableau. J'avais commencé là où *Marie Goes to Hollywood* m'avait menée, soit à la projection du *David* de Michel-Ange sur mon corps recouvert d'un voile. Ma main semblait longer le pourtour du torse de David alors que c'est moi-même que je touchais. J'ai voulu faire un arrêt sur image afin de pouvoir présenter uniquement un moment de symbiose entre la projection et le modèle et c'est ainsi que je suis passée à la photographie.

Les images photographiques réalisées à partir de sculptures représentaient une figure ayant un volume. J'ai expérimenté avec plusieurs lentilles, plusieurs ouvertures et pellicules pour arriver au fil des essais à projeter des tableaux. La figure peinte transformait davantage le modèle que la sculpture qui n'offre pas une coloration riche, souvent près des tons de chairs. Je débutai ainsi une série de transformations d'un même modèle qui était recouvert entièrement par la lumière de la reproduction d'un tableau sans jamais présenter ce modèle sans projection. Je ne faisais donc pas des portraits du modèle. Je transformais le modèle avec des tableaux qui ont le statut d'objets vénérés dans notre société. Je lui offrais par le biais de la projection de la figure peinte d'incarner des personnages inaccessibles puisque décédés depuis des siècles. Je projetais un corps actuel dans un passé figural, simulant ainsi la rencontre de deux « êtres » en abolissant la distance et le temps.

Dans la recherche qui a mené à la rédaction de cette thèse j'ai d'abord exploré le rapport de l'artiste à la technique afin de mieux comprendre le dispositif que j'ai



développé pour la production de mes photographies en studio. Lors de la séance, le corps du modèle nu reçoit l'image projetée de la diapositive d'une figure peinte. Une relation de co-animation est instaurée : l'image projetée masque le modèle alors que ce dernier transforme la première dans un jeu d'ombre et de lumière. Dans cette rencontre, le corps nu et la lumière de la diapositive d'une figure peinte d'une autre époque se confondent et deviennent indissociables lorsque captés sur pellicule photographique. L'image créée par cette combinaison d'une image bidimensionnelle et d'un volume, soit la diapositive et le corps du modèle vivant, présente des ambiguïtés quant à la nature du personnage représenté.

Je choisis de travailler dans l'espace réel qui est un environnement ouvert à l'imprévu, à l'accident, dans lequel tout mon corps est interpellé. Ce dispositif me permet de capter une rencontre inusitée qui n'était pas envisagée ou prévisible lors de la préparation de la séance, où le regard du modèle varie d'un instant à l'autre au fil de la session. Dans cet environnement, il est possible que la transformation de l'image sur le volume du modèle devienne momentanément métamorphose, que la nouvelle figure portée par ce corps-écran aille au-delà de la combinaison des éléments pris séparément. La pellicule développée en procédé croisé contribue à amplifier cet effet de fusion ainsi que le décalage entre ce qui est vu à la prise de vue et ce qui est capté. Le négatif sera la seule trace de cette rencontre éphémère. Projetée, la peinture perd toute matérialité pour devenir lumière alors qu'une des préoccupations centrales de la peinture est de matérialiser cette lumière grâce à des pigments et au liant riche et translucide qu'est l'huile. Tout comme la reproduction des tableaux qui sont souvent vus sur un écran d'ordinateur, la diapositive ne peut reproduire la matérialité du tableau.

Le titre de l'œuvre se compose du prénom du modèle suivi du terme « incarnation » et de son numéro. Il ne révèle point le nom du modèle et efface ainsi la filiation de ce dernier. Celui-ci incarne une figure historique ou mythologique, qui n'est pas



identifiée dans le titre. Lors d'un accrochage en galerie, les œuvres sont regroupées pour mettre l'accent sur la transformation d'un même modèle, sans jamais révéler l'apparence de celui-ci. Le terme « incarnation » aurait pu être remplacé par « apparition » ou « incorporation », mais il a été choisi parce qu'il inclut le terme « carnation », soit la chair dont les contours sont définis par la peau qui devient le support, la surface d'inscription du motif peint. De plus, le mot incarnation poursuit l'esprit du titre choisi pour cette série de photographies qui est « Avatars ». L'emploi d'avatar nous renvoie au cyberspace dans lequel un avatar est le personnage virtuel que l'on choisit pour se représenter graphiquement dans un jeu, dans un lieu virtuel de rencontre, ou dans un jeu électronique sur une console. C'est la simulation graphique d'une présence qui est un choix parmi un certain nombre de figures qui sont offertes par les concepteurs de l'application. Avant ce nouvel usage, la première définition de ce terme est originaire du sanskrit et sert à désigner dans la religion hindoue chacune des incarnations de Vishnou lorsqu'il descend sur terre. Ce terme qui à l'origine désigne l'incarnation d'une divinité, voyage maintenant en sens inverse en permettant à un mortel de devenir présent de façon virtuelle dans un espace qui est un non-lieu.

Cependant, mon utilisation du médium photographique n'est point isolée du contexte dans lequel je vis. Bien que ma pratique photographique soit analogique elle baigne dans une société qui est régie par l'omniprésence du numérique, par notre interaction quotidienne avec des applications numériques. Il semble qu'aucune sphère d'activité humaine ne soit épargnée des technologies numériques. Je poserais alors la question suivante : Pourquoi persister à utiliser une pratique photographique qui consiste à capter la projection d'une diapositive représentant un personnage peint d'une autre époque sur un modèle vivant dans un environnement où l'image numérique prévaut et est présentée en direct et sur un écran ? Mon parcours et mon dispositif photographique sont issus d'une pratique utilisant l'image vidéographique. Au fil des ans, ma démarche a évolué à rebours, pour passer de l'image électronique et de

l'installation interactive numérique, à l'image issue de la trace laissée par la lumière sur la pellicule.

Dans le processus de mise en scène en studio des liens dynamiques sont à l'œuvre entre le modèle, l'image projetée et l'appareil photographique qui sont dirigés par l'artiste. L'apparence du modèle en interaction avec l'image projetée se modifie au moindre mouvement du modèle ou changement de position de l'artiste et des réglages de l'appareil qui modifient l'aspect de la rencontre entre modèle et image projetée. Plusieurs subjectivités s'entrecroisent, celle du personnage présent sur le tableau que je me suis approprié, le modèle qui pose pour moi et qui interagit sur place avec l'image projetée, et moi-même qui ai élaboré cette mise en scène et qui dirige l'interaction entre les éléments, l'angle de prise de vue et le cadrage. Celles-ci contribuent à la réalisation d'une image où le regardeur entrevoit un morceau du puzzle qu'est la subjectivité contemporaine. La fluidité de l'image projetée qui se modifie constamment sur le corps du modèle vivant simule la malléabilité de l'image numérique. Les personnages ambigus sont réalisés grâce à la fluidité de la projection. La matière de l'image liée à la présence du grain qu'offrent mes tirages de grands formats présente la matérialisation de la lumière.

Mes images sont produites dans un contexte où, parallèlement à la prévalence de *Photoshop* qui facilite la retouche numérique des images, l'altération du corps physique fait partie des options envisageables et devient une attitude de plus en plus acceptée dans une société qui accorde une grande importance à l'image du corps. L'altération ne se limite point à des considérations esthétiques mais inclut l'altération chimique via la prise de comprimés (amphétamines, antidépresseurs, etc.) pour aider le sujet à s'adapter à son mode de vie ainsi que d'autres types de substances qui visent la longévité en retardant les processus de vieillissement du corps, telles le collagène, les vitamines et les hormones de croissance pour assurer le rajeunissement du corps.

Les transformations fictives avec la lumière dans mon travail me permettent de simuler de façon métaphorique les transformations en cours dans la société d'aujourd'hui dans notre rapport au corps, à notre individualité et à notre identité. Ces changements de sensibilité sont certainement en lien avec les technologies mises à notre disposition. Ils sont par ailleurs influencés par les images que nous voyons de corps idéalisés dans les médias. L'évolution des mentalités et les changements d'attitude face au corps et à l'identité sont les éléments qui ont motivé l'élaboration du dispositif et les choix esthétiques qui en découlent.

### Problématique

En studio, le corps du modèle est au centre du processus de création. Le modèle transforme l'image projetée et celle-ci le transforme. Des liens dynamiques s'établissent entre la lumière d'une diapositive projetée, un modèle et le point de vue de l'artiste qui dirige l'interaction et l'appareil photographique. Ces différents éléments, par exemple le modèle et le tableau d'une autre époque qui est projeté, sont réunis par le biais de la technique. Il y a un télescopage du temps et un jeu avec l'apparence changeante du modèle dans ses « incarnations » diverses, toutes deux suscitées par la fluidité de la lumière du projecteur. La perspective spatiale se trouve aplatie par les choix techniques de l'artiste. Cette pratique combine ainsi un télescopage de l'espace et du temps grâce à la lumière dans un contexte artistique où, depuis un siècle, une remise en question de la perspective spatiale s'est d'abord traduite par la multiplication des points de vue. Puis, l'information qui voyage à la vitesse de la lumière sur les réseaux entraîne aussi un bouleversement dans le rapport à l'espace et au temps. Le récepteur a désormais la possibilité d'être actif et d'émettre des messages qui sont reçus sur le champ. (Flusser, 2006, 1991). Nous baignons toujours dans un contexte médiatique où il y a un déferlement d'images mais nous avons désormais la possibilité de réagir et d'agir dans cet environnement où toutes les

données culturelles transitent par les réseaux numériques. C'est dans ce contexte que le concept de perspective numérique a été introduit (Auber 2004).

Ma pratique artistique met en relation dynamique l'artiste, l'appareil photographique et le sujet photographié qui interagit avec la projection d'une diapositive, soit une image bidimensionnelle d'une figure appartenant à un autre espace-temps. Les choix techniques à la prise de vue font osciller la figure entre la deuxième et la troisième dimension de l'espace. Cette pratique permet d'aborder le rapport du sujet au temps, à l'espace et à la lumière dans un environnement où les perspectives spatiales, temporelles et numériques coexistent. Ce qui m'amène à formuler une question de recherche articulée autour du rapport entre la photographie, le contexte de l'image numérique présentée sur écrans et en continu, ma pratique artistique et son dispositif et la relation du sujet à l'espace, au temps et à la commutation de l'information qui tend vers la vitesse de la lumière.

### La question de recherche

Dans un contexte où l'image numérique prévaut, en quoi une pratique photographique en studio où des liens dynamiques sont établis entre le modèle, l'image projetée de la diapositive d'une photographie d'une reproduction d'une figure peinte et l'artiste, peut-elle contribuer au champ de réflexion sur la relation entre l'espace, le sujet, la lumière et le temps ?

### Les objectifs à atteindre

Les objectifs sont les suivants : - Situer la pratique dans le contexte de l'art contemporain et de la société. - À partir d'une sélection d'œuvres photographiques de quatre artistes en art contemporain sélectionnés pour leurs pratiques photographiques singulières, Hiroshi Sugimoto, Laurence Demaison, Diana Thorneycroft et Cindy Sherman, dégager le rapport à la lumière, à l'espace et au temps, ainsi qu'au dispositif

du tableau présent dans celles-ci. - Examiner à travers les œuvres d'une sélection d'artistes, Anish Kapoor, Bill Viola et Jeffrey Shaw, comment le dispositif du tableau est remis en question par ces derniers. - Faire ressortir la dynamique à l'œuvre dans ma pratique. - Identifier les ambiguïtés présentes dans mes images et comment celles-ci entretiennent un dialogue avec la fin d'une compréhension des phénomènes en termes de paires dichotomiques telles nature/culture et homme/femme. - Situer ma pratique dans un contexte technologique où l'interactivité, les réseaux informatiques et les images numériques prévalent.

### Approche méthodologique

Pour mettre en contexte le processus à l'œuvre dans ma pratique je vais reprendre l'hypothèse avancée par Didi-Huberman lorsqu'il analyse un dessin de Barnett Newman : « ...il s'agit de chercher, en chaque œuvre, l'articulation des « singularités formelles » et des « paradigmes anthropologiques »... Or le point d'articulation entre ces deux ordres tient peut-être - nouvelle hypothèse - à la dynamique du « travail », du processus à l'œuvre... » (Didi-Huberman, 2000, p. 239). De cette hypothèse je retiens « la dynamique du travail, du processus à l'œuvre » qui est en tant qu'artiste le domaine auquel je peux davantage contribuer pour expliquer comment arrive l'image. Je remets l'analyse iconographique des images entre les mains de ceux dont ce champ d'étude est la spécialité. Je considère que mon expertise se situe davantage au niveau du processus qui génère l'image.

Je vais adopter une démarche inspirée de l'approche systémique de Gregory Bateson (1972) qui consiste essentiellement à accorder plus d'importance à l'émergence de phénomènes, aux motifs (*pattern*) relationnels qui les sous-tendent, qu'à l'étude des éléments eux-mêmes. Ainsi je ne travaillerai point en ayant comme objectif de recherche d'identifier des liens de cause à effet, mais plutôt de faire ressortir la dynamique relationnelle entre les éléments. Cette approche méthodologique de type



constructiviste consiste à identifier le design émergeant à partir d'observations en ayant pour objectif de décrire et de comprendre de quelle manière des images photographiques contemporaines peuvent contribuer au champ de réflexion sur la relation entre l'espace, le sujet, la lumière et le temps.

Parallèlement, j'ai choisi Vilém Flusser, un philosophe, pour l'ancrage théorique de ma pratique photographique. C'est Annick Bureau, une critique des arts numériques en France rencontrée lors d'un atelier sur le portrait électronique à l'UQAM, qui m'a suggéré un ouvrage de cet auteur : *Pour une philosophie de la photographie* (Flusser, 2004, 1983). Flusser a pris le parti d'examiner la photographie à partir de la relation entre l'opérateur et l'appareil ce qui est différent de l'approche qui consiste à analyser le document photographique. Flusser propose d'observer le comportement du photographe avec l'appareil pour déterminer s'il est possible pour celui-ci de déjouer l'appareil en produisant une image qui n'était pas prévue et anticipée par les concepteurs de cet appareil. Flusser considère l'appareil photo comme étant une boîte noire, c'est-à-dire un appareil programmé pour produire un certain type d'images. L'intérêt d'examiner cette relation de l'utilisateur à l'appareil réside dans la possibilité de déterminer s'il est possible pour l'utilisateur de trouver un espace de liberté dans sa relation avec l'appareil. Si tel est le cas il est alors possible selon Flusser d'envisager la question de la liberté dans nos relations avec ces autres boîtes noires que sont les automates programmés avec lesquels nous interagissons au quotidien. Depuis 1983, l'environnement technologique a été bouleversé par l'arrivée de l'ordinateur personnel qui a donné à l'utilisateur la possibilité de gérer son environnement, de choisir ses applications et de les modifier. Ensuite la commutation en réseaux donne la possibilité d'une communication dans les deux sens. L'utilisateur peut désormais émettre et agir sur l'information reçue. Flusser (2006, 1991) reconnaît dans ses derniers écrits que cette nouvelle possibilité va déstabiliser la relation de pouvoir que l'émetteur a sur le récepteur dans les médias de masse.

La relation opérateur-appareil est dans ces deux contextes, de 1983 et 1991, envisagée dans l'optique de la réalisation d'une image qui a le pouvoir de surprendre et d'étonner avec un appareil avec lequel tout aurait été exploré. Au-delà du savoir faire technique de l'opérateur il y a un très petit nombre de photographies dont l'intention est d'être encore plus rusé que le programme de l'appareil, afin d'étonner et de surprendre : « ... et de contraindre celui-ci [l'appareil photo] à faire quelque chose pour quoi il n'est pas construit. » (Flusser, 2006, 1991, p.64-65). L'articulation de cette relation particulière entre l'opérateur et l'appareil par Flusser m'a permis en premier lieu d'identifier la relation que j'entretiens avec le dispositif photographique et d'articuler la problématique de cette thèse. La pensée de celui-ci me donne la possibilité de situer ma pratique dans le contexte des nouveaux médias et de comprendre l'intérêt et l'importance de la pratique artistique qui consiste à continuer de réaliser avec l'appareil photographique des images qui peuvent étonner ou surprendre. Soit des images qui ont le pouvoir d'arrêter le regard et de faire appel à la contemplation dans un contexte médiatique où les images déferlent.

Selon Michalak (2008, p.296), Flusser était jusqu'à tout récemment peu connu au Canada. Il est l'un de ceux qui ont jeté les jalons de l'écologie des médias, notamment par son questionnement sur les structures de communication plutôt que sur le contenu de la communication. J'ai présenté ici un échantillon fort restreint de sa pensée. Le premier chapitre sera le lieu où celle-ci sera développée pour situer l'image technique dans son contexte social. J'ai choisi Lev Manovich pour poursuivre la réflexion dans le contexte des médias du vingt-et-unième siècle. Manovich affirme que nous regardons désormais le monde à travers les catégories du langage cinématographique ce qui sous-entend une vision selon les catégories photographiques tel qu'avancé par Flusser.

### La structure du document

Cette thèse se compose de cinq chapitres. Au premier chapitre le cheminement se fait à partir de la relation dialectique entre le texte et l'image de Flusser, du contexte de société qui en est un de transition, pour ensuite aller vers la relation entre art et société en gardant à l'esprit la photographie et la relation du sujet à la lumière, à l'espace et au temps. Cette présentation du contexte permet de situer la remise en question du dispositif du tableau, de mettre en perspective les œuvres des artistes abordées au deuxième chapitre ainsi que celles issues de ma pratique photographique.

Au deuxième chapitre, j'ai sélectionné quelques œuvres photographiques des artistes Demaison, Sugimoto, Thorneycroft et Sherman, pour leurs pratiques photographiques singulières qui correspondent à une pratique de la photographie qui contraint l'appareil à faire quelque chose pour lequel il n'avait pas été conçu (Flusser, 2004). Ces artistes réalisent des images qui ont encore le pouvoir d'étonner et de surprendre. J'ai examiné une sélection d'images dans leur rapport à la lumière, à l'espace et au temps, ainsi que les références à d'autres médias qui sont implicites à celles-ci. J'ai documenté le discours sur les œuvres principalement à partir de l'observation des photographies, de catalogues d'expositions et de documentaires audiovisuels qui présentent des entretiens avec l'artiste. J'ai aussi regardé comment certaines œuvres de Jeff Wall, Amish Kapoor, Jeffrey Shaw et Bill Viola, remettent en question le dispositif du tableau tel que défini à la Renaissance par Alberti (Wolf, 2005).

Au troisième chapitre, j'ai présenté des schémas relationnels de ma pratique artistique en studio en prenant comme point d'ancrage la triade de la démarche artistique de Balpe (2000). Ce dernier propose un schéma triangulaire de la démarche artistique dont les trois sommets correspondent aux pôles d'influence de l'artiste : le subjectif/l'individuel, le matériel/le technique et le culturel/le collectif (Balpe, 2000, p.41). Les schémas permettent de visualiser la dynamique à l'œuvre en studio et



d'offrir un modèle de l'interaction entre les composantes. Ces schémas présentent les liens dynamiques entre les éléments qui contribuent à l'émergence de l'image. La relation du sujet à la lumière, l'espace et au temps est mise de l'avant.

Au quatrième chapitre, j'ai décrit comment s'agencent les diverses composantes de l'image et quelles sont les dynamiques à l'œuvre pour générer l'ambiguïté de l'image.

Finalement au cinquième chapitre, j'ai abordé les concepts d'aura et de mémoire afin de comprendre et de situer ma pratique photographique dans notre environnement médiatique, dans une perspective d'écologie des médias sur laquelle je développe quelques réflexions.

Dans cette thèse la photographie a été envisagée dans sa relation entre l'artiste/opérateur et l'appareil plutôt qu'à partir du document. De plus, l'artiste est envisagé comme étant lié de façon dynamique à son environnement social et à son environnement technologique avec lesquels il est en interaction. et qui sont liés à sa subjectivité par une relation triangulaire. Cette relation est illustrée par le schéma de Balpe (2000) que j'ai présenté au chapitre III. Ainsi, pour l'artiste l'environnement a évolué depuis la remise en question de la perspective linéaire amorcée par Cézanne. Au premier chapitre, j'ai abordé ce changement du contexte de l'artiste en prenant comme ancrage le texte charnière de Donna Haraway (2002, 1991) : « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle ». Ce texte fait ressortir les passages de la société industrielle à celle de l'information qui correspondent aux changements de perspectives abordés dans cette introduction. Je vais situer la photographie dans ce contexte social et dans celui du changement de dynamique entre l'image et le texte que celle-ci a provoqué, à titre de première image technique (Flusser 2004, 1983). En effet, la photographie est la première image créée sans que la main entre en contact direct avec l'image lors de sa création.

## CHAPITRE I

### LA PHOTOGRAPHIE : UNE IMAGE TECHNIQUE DANS UN CONTEXTE SOCIAL EN TRANSITION

Ce chapitre a pour objectif de situer la pratique artistique, plus spécifiquement ma pratique photographique, dans un contexte de société en transition. Pour ce faire je vais d'abord examiner le rapport entre le texte et l'image tel que développé par Flusser. J'ai fait appel au regard d'auteurs qui tissent des liens entre la dynamique à l'œuvre dans la société et le contexte artistique. Pour accompagner Flusser, j'ai choisi Baqué, Foster, Haraway, Hayles, La Chance, Manovich, Rouillé, Virilio et Wolf pour leurs approches qui cherchent à repérer, à identifier et à analyser les phénomènes et les effets qui découlent d'un système. J'ai sélectionné des thèmes précis chez ces auteurs en fonction de leur résonance avec ma thèse. Ce chapitre ne présente donc pas de façon exhaustive la pensée de ces auteurs. Il s'agit plutôt de morceaux choisis qui me permettent d'établir le contexte théorique et idéologique de ma pratique artistique. Ces remarques vont permettre de situer les arts visuels dans leur contexte social et de tisser des liens afin de mieux comprendre mes préoccupations et ma posture d'artiste dans une société en transition.

Dans un premier temps, j'ai examiné ce que la photographie a de particulier, comment elle s'est inscrite dans l'histoire de l'image d'après Flusser. J'ai ensuite identifié les différents passages qui sont à l'œuvre et qui coïncident avec l'arrivée du numérique. Au cours du vingtième siècle, on a assisté à une remise en question du dispositif du tableau en art, notamment du dispositif à point de vue unique en

peinture. Depuis Cézanne, il s'est démultiplié sur un même tableau, et en photographie, la rapidité de la prise de vue permet de produire un grand nombre d'images offrant plusieurs points de vue sur un même objet. Notre perception des choses prend nécessairement forme dans des coordonnées d'espace et de temps, mais la vitesse de la lumière, ce nouvel absolu montant au vingtième siècle (Virilio, 1988), nous offre, à la fin de ce siècle, la commutation instantanée de l'information qui permet d'étendre notre portée dans l'espace en court-circuitant le délai du transfert de l'information.

### 1.1 Perspective historique

Dans un premier temps, nous allons nous tourner vers le passé pour mettre en perspective l'impact de la photographie, cette première image technique. Celle-ci a été inventée environ quatre mille ans après l'écriture. Cette dernière avait permis à l'être humain d'articuler sa relation au monde : l'écriture linéaire a suscité une conception linéaire du temps qui nous a aidés à faire un pas à l'extérieur de la nature cyclique du temps qui est ponctuée par la succession des cycles lunaires et des saisons. Le texte a servi à expliquer les images qui nous maintenaient captifs du cercle magique de la nature rotative du temps (Flusser, 2004, 1983). L'essai de Flusser, *Pour une philosophie de la photographie* (2004, 1983), est accompagné d'un index des notions dans lequel il définit la magie comme étant : « forme d'existence correspondant à un éternel retour du même. » (Flusser, 2004, 1983, p.87). Le texte écrit est une première extension hors du corps de la mémoire : avec l'écriture l'humanité entre dans l'ère de la conscience historique et de « l'histoire » (Flusser, 2004, 1983, p. 11). Il adopte le point de vue que le texte aura été le premier outil habilitant l'être humain à prendre une distance critique sur le monde qui l'entourait en lui permettant de sortir du mode de pensée cyclique.

Flusser identifie la photographie comme la première image technique : « Le présent essai [*Pour une philosophie de la photographie*] part de l'hypothèse qu'on peut observer deux coupures fondamentales dans la culture humaine depuis ses origines. » (Flusser, 2004, 1983, p. 7). Il a identifié ces deux coupures comme étant l'invention de l'écriture linéaire, qui s'est produite vers le milieu du deuxième millénaire av. J.-C., et l'invention des images techniques, qui a débuté avec la photographie et qui se poursuit avec les technologies de l'image numérique : « Avec l'écriture commence l'histoire au sens strict, sous la forme d'une lutte contre l'idolâtrie. Avec la photographie commence la « post-histoire », sous la forme d'une lutte contre la textolâtrie. » (Flusser, 2004, 1983, p. 19).

Flusser (2004, 1983) présente la photographie dans un continuum relationnel entre le texte et l'image. L'écriture avait permis à l'homme de se soustraire à la magie des symboles complexes que sont les images traditionnelles : « Les textes furent inventés au cours du deuxième millénaire av. J.-C. pour ôter aux images leur caractère magique, même s'il se peut que leurs inventeurs n'en aient pas eu conscience. » (Flusser, 2004, 1983, p. 18). Il s'agit du passage du temps cyclique au temps linéaire, soit le début du temps historique. Dans un mouvement inverse : « La photographie, en tant que première image technique, fut inventée au dix-neuvième siècle pour recharger les textes de magie, même s'il se peut que ses inventeurs n'en aient pas eu conscience. » (Flusser, 2004, 1983, p. 18). L'écriture linéaire d'après Flusser (2004, 1983) est une abstraction qui a permis de percer l'écran de l'image traditionnelle et d'aligner chaque élément qui la constitue de façon linéaire, et ainsi de traduire l'image en concept : « Au sens exact, l'histoire est un transcodage progressif d'images en concepts, une explication progressive de représentations, une dé-magicisation progressive, une compréhension progressive. » (Flusser, 2004, 1983, p. 14). Avec l'écriture une capacité intellectuelle est apparue qui est la pensée conceptuelle. Celle-ci consiste à abstraire les lignes à partir des surfaces des phénomènes, elle permet de produire et de clarifier des textes. En faisant abstraction

du monde et en retenant les lignes directrices l'écriture éloigne l'homme du monde. Elle l'éloigne parce qu'elle produit des textes qui déchiffrent des représentations du monde et non le monde lui-même. C'est par ce raisonnement que Flusser (2004, 1983) avance que, par opposition à l'écriture poétique (imaginative), l'écriture découlant de la pensée conceptuelle est un métacode de l'image traditionnelle. Cette écriture a créé une distance par rapport au monde qui a introduit la linéarité du temps, et avec celle-ci le début de l'ère historique : « Ce qui caractérise l'histoire dans son ensemble, c'est la lutte de l'écriture contre l'image, de la conscience historique contre la magie. » (Flusser, 2004, 1983, p. 12). Ce mouvement aurait pu influencer le processus de réalisation de l'image peinte tel que décrit par Vasari à la Renaissance, la manière de concevoir l'image, de décrire l'approche du peintre. Ainsi Vasari présentait le travail du peintre comme un travail qui part d'un dessein (de *disegno* en italien), d'une idée, d'un projet, d'une intention traduite en image par la main. Cette dernière est considérée ici comme un simple exécutant. L'échange entre l'œil et la main, cette relation qui a été déterminante pour le développement du langage selon Leroi-Gourhan (*voir* introduction) ne fait pas partie du processus de création décrit par Vasari. Ce dernier considère plutôt que l'application du schéma de la pensée conceptuelle, tel qu'il s'est développé et déployé à travers l'écriture linéaire a été transposé au domaine des arts visuels. Ainsi il y aurait pénétration du texte sur l'image traditionnelle. Dans un premier temps, le texte aurait traduit l'image en pensée conceptuelle puis, à partir de la Renaissance, on aurait appliqué le modèle du texte conceptuel à celui de l'image traditionnelle, soit une image qui serait produite à partir d'un concept traduit lui-même en image par le peintre. Cette approche a instauré une relation à sens unique, linéaire et hiérarchique qui dénie la richesse du rapport concret à la matière pour exprimer une idée. L'art serait ainsi apparemment devenu pur selon cette vision alors qu'en art, le concept de « survivance » d'abord identifié par Aby Warburg puis repris par Georges Didi-Hubermann, présente l'art d'une époque comme englobant et les techniques et pratiques qui l'ont précédée, affirmant ainsi son impureté :

Il serait alors plus approprié de se référer à la notion de « survivance » de Aby Warburg pour opposer à l'idée de la Renaissance comme un retour à la « pureté » antique, celle d'une impureté fondamentale : une impureté liée à l'utilisation de l'empreinte. Celle-ci selon Warburg « Cette impureté, soudain, faisait voir, dans la beauté expressive et moderne des visages peints par Ghirlandaio, le plâtre froid des masques funéraires romains, la terre cuite des Étrusques et la cire votive des dévotions médiévales. Tous les temps se bouscullaient, se contredisaient comme autant de symptômes, ... (Didi-Huberman, 1997, p.17).

Cette analyse d'une œuvre de la Renaissance met en évidence qu'un nouveau médium ne renie point les précédents, qu'il ne naît pas d'un vide mais qu'il englobe les précédents. Dans mon dispositif le disegno-dessin devient premier puisque je m'approprie un tableau comme s'il s'agissait d'un matériau brut. Il se poursuit par l'accumulation, la survivance de différents régimes de signes qui entrent en contact avec un modèle, soit un sujet qui nous est contemporain.

Selon Flusser, la photographie a inversé la relation entre le texte et l'image (Flusser, 2004, 1983, p. 62). Au départ l'écriture a expliqué les images traditionnelles alors qu'un des usages de la photographie consistait à illustrer un texte, tel un article de journal par exemple. Ici ce n'est plus le texte qui explique l'image photographique, c'est cette dernière qui apporte de l'information non contenue dans le texte : « Cette hypothèse [des deux coupures fondamentales] va de pair avec le soupçon que la structure de la culture – et par là, tout simplement, du Dasein – est sur le point de connaître une transformation fondamentale. » (Flusser, 2004, 1983, p. 7). Ce renversement dans la relation entre texte et image est la deuxième coupure identifiée, celle par laquelle l'image technique produit de l'information. Encore faut-il être en mesure de comprendre cette information, d'être apte à « lire » cette image. Pour Flusser, la lecture de l'image implique la compréhension des conditions de production de l'image. Cela revient à reconnaître la spécificité d'un médium dans la relation qui se déploie entre l'utilisateur et l'appareil.

Au fil de l'histoire, une relation dialectique a évolué entre l'image et le texte. Flusser (2004, 1983) identifie le dix-neuvième siècle comme étant celui où le texte prévaut et rejoint toutes les classes sociales avec l'instauration de l'instruction obligatoire et l'arrivée des textes à bon marché tels les livres et journaux. Cette prolifération accélère le développement de deux domaines spécialisées : « D'un côté, les images traditionnelles prirent la fuite devant l'inflation textuelle pour se réfugier dans des ghettos tels que les musées, les salons et les galeries... De l'autre côté apparurent des textes hermétiques s'adressant à une élite de spécialistes... » (Flusser, 2004, p. 19). On assiste ainsi à une scission de la culture où les beaux-arts se trouvent dans ce retrait à s'enrichir conceptuellement et techniquement, la science et la technique à produire une littérature spécialisée, puis la culture des larges couches sociales se trouve nourrie de textes à bon marché. Les images techniques étaient sensées permettre d'éviter une dislocation de la culture en réintroduisant l'image dans la vie quotidienne, en illustrant les textes hermétiques pour les : « rendre représentables... , rendre à nouveau visible la magie subliminale qui continuait à opérer dans les textes à bon marché... » (Flusser, 2004, 1983, p. 19-20). Cependant, l'image technique n'a pas eu cet effet unificateur qui aurait rétabli le pouvoir des beaux-arts, de la pensée conceptuelle et le pouvoir de l'archétype et du mythe dans la culture populaire. L'image technique n'a pas ramené : « ... la culture à un dénominateur commun ; au contraire, elles [les images techniques] la moulent en masses amorphes. La conséquence en est la culture de masse. » (Flusser, 2004, 1983, p. 20). Le texte a permis à l'humanité de prendre une distance critique sur les images du monde que nous avons. Avec les images techniques ce fut le début de la culture de masse, de l'absorption de l'histoire, de la mémoire sociale, le début d'un mouvement de rotation, de la « post-histoire ». Une absorption qui se poursuit aujourd'hui avec le réseau Internet puisque toute la culture transite désormais dans un format numérisé sur le Web. Tout devient ainsi traduit en code binaire et passe par des programmes.

La perspective de Flusser met dans un contexte historique la relation entre le texte, l'image et les techniques/technologies. C'est aussi ce qui préoccupait McLuhan, qui s'est intéressé aux médium par lesquels l'information est transmise, que ce soit la diffusion du texte qui a explosé avec l'arrivée de l'imprimerie puis l'explosion exponentielle de la diffusion de l'information qui s'est accrue grâce à l'électricité. Dans son ouvrage « Pour comprendre les médias » (1972, 1964), il met de l'avant l'invention de l'électricité comme étant l'invention la plus importante depuis celle de l'imprimerie. Alors que cent ans après l'invention de l'imprimerie le livre devenait plus accessible, cent ans après l'invention de l'électricité c'est l'information, souvent sous forme d'images et de sons via la télévision qui a rejoint l'ensemble de la population en Occident. Il est à noter qu'électricité et photographie sont presque contemporaines et sont issues de l'ère industrielle. Toutes deux rendent visible, alors que l'utilisation première de l'électricité, l'éclairage, permet de voir un objet, la photographie permet de capter la lumière réfléchie ou émise par un objet.

Les disciplines artistiques varient d'après Flusser (2004, 1983, p. 15) dans leur degré d'abstraction par rapport au réel. D'après celui-ci, les images traditionnelles, celles que produisait la peinture, sont une abstraction de premier degré, le texte en serait une de deuxième degré, puis l'image technique, une abstraction de troisième degré. Cette dernière catégorie de Flusser se trouve littéralement déployée avec les programmes de modélisation scientifique qui permettent de visualiser des équations et des systèmes complexes où nous pouvons voir l'effet du changement de valeur des paramètres. Ce troisième degré d'abstraction peut sembler étonnant puisque la personne qui regarde une photographie croit avoir par l'entremise de celle-ci un accès direct au réel, une fenêtre sur le monde alors qu'il s'agit d'une image technique qui est un métacode du texte : « L'imagination qui les [images techniques] produit est la faculté d'encoder des concepts provenant de textes dans des images ; et lorsque nous les considérons, nous voyons les concepts du monde du dehors dotés d'un nouveau code. » (Flusser, 2004, 1983, p. 16). Le codage des images techniques a d'abord eu lieu à l'intérieur de



cette boîte noire qu'est l'appareil photographique. Alors que pour interpréter l'image traditionnelle il faut décoder par exemple les symboles élaborés dans la tête du peintre, avec la photographie, une partie de l'encodage est dans l'appareil qui a été conçu pour produire un certain type d'images. Il contient ainsi un programme et en prenant en considération celui-ci on peut critiquer l'analyse de la production de l'image plutôt que de les prendre pour des fenêtres sur le monde et de se limiter à la critique de la vision que l'on obtient de celles-ci.

L'image technique se distingue de l'image traditionnelle par la présence de ce programme. Dans les deux cas, pour le peintre et l'opérateur de l'appareil, il y a une activité cognitive qui intervient dans la production de l'image. Pour le premier, la main tient le pinceau qui agit sur la surface de l'image. Pour le second, il contrôle les réglages de l'appareil et peut déterminer et diriger ce qui se trouve devant, mais il doit passer par l'intermédiaire de l'appareil pour réaliser l'image. C'est dans l'appareil programmé que se trouve l'image. Pour Flusser les images techniques sont : « ... des surfaces qui traduisent tout en états de choses ; que comme toutes les images elles agissent de façon magique ; ... la fascination magique qu'exercent les images techniques peut s'observer partout... comment nous-mêmes vivons, connaissons, évaluons et agissons en fonction de ces images. » (Flusser, 2004, 1983, p. 17). Cet énoncé rejoint celui où il observe que nous commençons à voir selon les catégories photographiques. Les photographies ont dans un premier temps présenté des simulations de tableaux pour ensuite voir les points de vue multiples apportés par la photographie influencer la façon de peindre. Aujourd'hui le photographe qui réactualise un tableau fait appel à l'image traditionnelle pour produire une image qui a la possibilité d'être contemplative puisque son métacode du texte et de l'image traditionnelle est suffisamment complexe pour arrêter le regard et induire la réflexion. En quoi cette fascination magique, cet éternel retour du même, pour les images techniques diffère-t-elle de celle exercée par les images traditionnelles ?

L'image traditionnelle a précédé l'invention de l'écriture, elle a ses origines dans la période « pré-historique », et l'image technique est arrivée alors que le texte dominait la culture. La différence se trouverait au niveau du rituel : « ... la magie préhistorique est une ritualisation de modèles qu'on appelle des « mythes », l'actuelle magie est une ritualisation de modèles qu'on appelle des « programmes ». » (Flusser, 2004, 1983, p. 18). Flusser présente les deux types de ritualisation comme étant de nature différente. Cependant, il me semble que ces deux types de ritualisation ne sont pas nécessairement mutuellement exclusifs. Une œuvre réalisée aujourd'hui avec l'aide de programmes pourrait aussi inclure la ritualisation liée aux mythes. L'opérateur de l'appareil peut, comme le peintre, ritualiser le mythe à la phase préparatoire de l'image à réaliser, le programme intervient ensuite pour traduire cette réinterprétation en image. La relation entre mythe et programme devient ainsi inclusive. Soit une cumulation de niveaux de codage cohérent avec le troisième degré d'abstraction que présente l'image technique. Toutefois, cette cumulation du pouvoir de ritualisation du mythe et du programme associé à la culture de masse aurait démultiplié le pouvoir d'absorption de celle-ci.

Pour illustrer ce pouvoir d'absorption, prenons comme exemple la trilogie des films *The Matrix* réalisée par les frères Wachowski (1999-2003). La particularité technique des images du dernier film de cette trilogie, « La matrice rechargée » (2003), est la capture simultanée sous tous les angles de la performance de l'acteur. Ce tournage sous plusieurs angles permet de reconstituer numériquement l'acteur en objet modélisé numériquement en trois dimensions, puis de décomposer chaque élément de la performance. Les éléments peuvent ensuite être assemblés différemment de telle sorte qu'une scène peut-être composée à partir d'un montage des éléments numérisés sans n'avoir jamais filmé la performance de l'acteur telle qu'elle nous est présentée. Ce que nous voyons à l'écran a ainsi l'apparence du réel sans nous présenter une performance qui a eu lieu devant la caméra.

Flusser affirme que nous avons commencé à voir selon les catégories photographiques et Manovich (2001), prolonge cette observation en avançant que nous voyons à travers les catégories cinématographiques, ce qui inclut les catégories photographiques. Que voyons nous dans ces films, particulièrement le troisième : nous voyons une image entièrement numérisée par les programmes qui semble réelle, qui présente « une peau » semblable à celle de l'image filmique sur pellicule. La technique mise au point pour la réalisation, soit la « capture totale » (Manovich, 2006), nous présente des images où le tournage du réel a été complètement absorbé par le numérique, où chaque composante du réel devient un élément autonome d'une banque d'objets tridimensionnels pouvant être utilisés ultérieurement. L'image filmique résultante est fusionnée : on ne peut plus distinguer le réel du programmé puisque tout devient programmé. Alors que la technique standard dans cette industrie était le « *compositing* » qui présente une insertion des effets spéciaux numériques dans l'image filmée, soit une image hybride. L'intérêt que présentent ces films réside dans la critique d'un monde entièrement programmé qui nous est présenté par le biais d'une image entièrement codée. De plus, dans ce film le temps correspond au cycle d'une boucle de programme qui se répète tous les deux siècles. Ce temps n'est pas régi par le cosmos comme dans la « pré-histoire », mais par des programmes qui ont une structure récursive.

La Chance (2006, p. 154-160), présente une analyse philosophique de la structure mythologique de cette trilogie, ainsi le mythe et la pensée conceptuelle sont « illustrés » par l'image technologique. La Chance introduit le terme « techgnose » pour définir l'état d'absorption puissant de ce type d'images médiatiques qu'il définit ainsi : « connaissance ésotérique du réseau qui fait état de la dimension sacrée du calcul et d'un sens profond des connectivités de surface créées par les technologies, qui prête à celle-ci une valeur de connectivité profonde en relation avec les mystères de notre cosmos. » (2006, p. 191). Ce temps cyclique, produit de la structure récursive, permet l'analogie au temps cosmique : le programme simule le temps

cyclique. Avec la « techgnose », la ritualisation du programme devient mythique. Le code atteint une dimension mythique et le monde programmé du réseau reprend des thèmes associés aux mythologies de la ritualisation « pré-historique », soit celui du héros et du sauveur aux pouvoirs surnaturels, le personnage principal de cette trilogie. Ici la culture de masse absorbe tout : la technique de « capture totale » combinée à l'articulation mythologique d'un univers simulé présente les caractéristiques de la magie pré-historique réactualisée dans l'univers des programmes des images techniques, où mythes, programmes et images réelles et fictives sont fusionnés, en passant par l'inclusion de notions philosophiques par les frères Wachowski. Cette trilogie englobe les trois niveaux d'abstraction de l'image technique de Flusser, soit l'image technologique comme un métacode du texte philosophique et comme un métacode de l'image traditionnelle par la traduction de structures mythologiques traditionnelles en images technologiques. Cependant, le héros de cette trilogie est en lutte contre le programme de *La Matrice* qui contrôle et est au sommet de cet univers hiérarchique (La Chance), alors que d'une façon similaire Flusser (2004, 1983) conçoit le rapport à l'appareil photographiques comme étant une lutte contre le programme de l'appareil afin que l'opérateur puisse y trouver son espace de liberté.

Flusser identifie l'image technique qu'est la photographie comme ayant été la deuxième coupure majeure dans la structure de la culture depuis l'arrivée de l'écriture. L'image technique se situe après le texte et devient littéralement un métacode du texte lorsque par elle il est possible de visualiser le modèle d'un système complexe. Il identifie aussi l'image photographique comme étant porteuse d'information, d'où l'importance de savoir lire les images, en tenant compte du mode de production de celles-ci. C'est-à-dire du programme avec lesquelles elles sont réalisées et de la relation entre l'utilisateur et l'appareil. Selon Flusser, l'image traditionnelle était produite avec la ritualisation du mythe et les images techniques avec la ritualisation des programmes. J'ai avancé avec la position de La Chance que la ritualisation par le programme peut englober la forme plus ancienne de ritualisation

par le mythe. Dans de telles images tout est absorbé par le code numérique. La culture de masse a un pouvoir d'absorption démultiplié par cette connivence des mythes et programmes. Une approche inclusive qui correspond à la transition identifiée par Haraway comme on le verra dans la prochaine section. Un passage qui est indissociable du changement fondamental dans la structure de la culture identifié par Flusser. Il sera aussi question de la relation entre les transformations de société et celles qui surviennent dans le domaine des arts visuels.

## 1.2 Passages

Cette transformation fondamentale dans la structure de la culture aurait été amorcée par l'introduction de l'image technique et se poursuivrait avec le passage au numérique. L'image photographique aurait été précurseur de l'ère postindustrielle puisqu'il s'agit d'une surface sans épaisseur qui présente de l'information plutôt qu'un objet manufacturé. Autant la photographie a accompagné l'essor industriel qui caractérise le début du vingtième siècle, autant l'image numérique a accompagné la fin de ce siècle. Dès 1991, Haraway a identifié la transformation dans la structure de la culture comme étant située dans le contexte plus global d'un passage : «... d'une société industrielle et organique à un système d'information polymorphe... » (Haraway, 2002, 1991, p. 568). Haraway présente dans un tableau deux listes parallèles d'objets matériels et idéologiques, soit l'avant et l'après de ces transformations qui touchent l'ensemble des enjeux liés à l'activité humaine (*voir* app. A.1). Soit le passage d'une domination hiérarchique que nous avons connue à une organisation dont nous ne connaissons pas encore l'ampleur du bouleversement social qu'il apportera : « Il [le tableau] retrace les transitions qui s'opèrent entre les bonnes vieilles dominations hiérarchiques et ces inquiétants nouveaux réseaux que j'ai appelés « informatique de la domination » » (Haraway, 2002, p. 568). Ce tableau se trouve en annexe, il présente les passages à la fin du vingtième siècle (*voir* app. A.1).



Haraway (2002, 1991, p. 569) schématise dans ce tableau un passage de l'ère du « ou » exclusif, de l'ère moderne, qui correspond à la lutte de différentes avant-gardes en art, à l'ère du « et » inclusif du postmoderne et de sa suite au vingt-et-unième siècle. D'une perspective américaine, elle associe aux années quatre-vingts le passage du « ou » au « et » qui correspond à l'émergence, à la croissance et à la prévalence de l'informatique parallèlement à la reconnaissance de groupes identitaires complexes qui n'existaient pas auparavant parce qu'ils n'étaient pas identifiés. Selon Haraway (2002, 1991) c'est la catégorie complexe de « femmes de couleur » qui marque le début des catégories inclusives telles « je suis à la fois femme et à la fois chicano ». C'est qu'auparavant ces femmes étaient exclues de tous les groupes de revendication et se retrouvaient tout au bas de la hiérarchie en ne faisant ni partie du mouvement féministe des femmes blanches, ni des mouvements contre le racisme qui défendaient l'homme noir ou l'homme chicano : « ... l'expression « femmes de couleur » n'en constitue pas moins une prise de conscience historique qui marque la débâcle générale des signes de l'Homme dans la tradition « occidentale » » (Haraway, 2002, 1991, p. 559). « Femmes de couleur » serait la première catégorie « cyborg », c'est-à-dire qui ne correspond pas à une catégorie « naturelle », elle introduit ainsi d'après Haraway (2002, 1991) le post-humain.

Auparavant, les avant-gardes formaient de petits groupes qui défendaient une idéologie qui était souvent appuyée d'un manifeste. Chacun détenait une certitude qu'il défendait et qui l'amenait à se confronter à des tenants d'autres positions, ce qui suscitait de multiples querelles esthétiques : « Cette culture faite d'oppositions, d'exclusions et de contrastes massifs – entre Est et Ouest, communisme et capitalisme, figuration et abstraction, etc. – était placée sous le règne du « ou » » (Rouillé, 2006, p. 1). Le début de cette ère inclusive du « et » pour Rouillé (2006b)

correspond à la défaite américaine au Vietnam en 1975 et à la chute du mur de Berlin en Europe en 1989.

En art contemporain Rouillé (2006b) abonde dans le sens d'Haraway (2002, 1991), pour ce qui est de la fin des catégories exclusives, et complète la pensée de celle-ci dans le domaine des arts visuels en identifiant la fin de la pratique strictement disciplinaire comme marquant le début d'une ère de l'inclusion : « On peut désormais produire des œuvres qui relèvent simultanément de la peinture, de la sculpture, de la photographie. Les artistes sont devenus des plasticiens, c'est-à-dire libres d'opter pour une combinatoire sans limites des pratiques et des matériaux. » (Rouillé, 2006b, p. 1).

La photographie a servi de vecteur de diffusion pour les arts conceptuels, corporels et pour le Land Art selon Rouillé (2005, p. 383). Le « ou » exclusif a commencé à être ébranlé en art avec la performance et sa documentation visuelle où le corps tient souvent un rôle central. Les photographies et bandes vidéo sont les seuls témoins de ces événements. Les représentations du corps ont le pouvoir de traiter des changements dans notre rapport à celui-ci. L'art peut ainsi être politique sans utiliser les avenues revendicatrices et dénonciatrices d'une cause à défendre.

Les conclusions de Rouillé (2006b) quant aux types de pratiques incluant plusieurs disciplines artistiques peuvent aussi être élargies. En plus des disciplines traditionnelles, les artistes font aussi appel à des compétences qui relèvent de champs appartenant à d'autres sphères d'activités. Un exemple où le lien de parenté est étroit serait celui de Cindy Sherman et son utilisation de l'art du maquillage emprunté aux

effets spéciaux du cinéma, pour réaliser ses transformations. Orlan quant à elle s'approprie la chirurgie esthétique comme moyen pour se transformer en «œuvre d'art vivante». Dans le champ des arts biotechnologiques des artistes s'approprient des techniques de laboratoire, consultent ou s'associent avec des chercheurs pour réaliser leurs projets. Cet élargissement du champ des moyens techniques de l'artiste correspond à l'esprit inclusif du «et» identifié par Haraway ainsi qu'à l'esprit de poursuivre une recherche actuelle en art qui entre en dialogue avec les enjeux du milieu de vie. L'apparence du corps prend de l'importance, ainsi que les interventions biotechnologiques sur le vivant. Il est donc logique que des artistes se préoccupent de questions liées à ces champs d'intervention. Eduardo Kac illustre bien ces démarches. Pionnier de l'art transgénique, il s'est associé à des chercheurs pour développer un animal transgénique, le lapin fluorescent Alba qui a été mis au point dans un laboratoire français (Barros, 2003, p. 183). Un gène de méduse lui a été incorporé, et le lapin devient vert lorsqu'il est éclairé par une lumière UV. Cependant, cette exposition à ce type de rayons réduit la longévité de l'animal ce qui introduit une tension entre son exposition et la mort.

Dans ma pratique j'aborde simplement une facette de l'art lié à la manipulation du vivant en altérant l'émulsion des diapositives que je projette sur mes modèles avec des cultures de moisissures. Lorsque projetées sur le modèle ces reproductions de tableaux altérés introduisent une tension entre la vie et la mort suggérée par la décrépitude informe des moisissures qui se confond à la chair du modèle (*voir* fig. 4.7). Qu'il y ait altération de la diapositive ou que celle-ci présente simplement la reproduction photographiée d'une figure peinte, la lumière épouse les contours du modèle. Le modèle en portant des accessoires, des structures qui prolongent la surface de son corps, devient une sculpture vivante. Ce type de préparation à la prise de vue fait appel à une formation dans plus d'une discipline et est un exemple de



démarche artistique qui correspond à une combinaison de peinture, sculpture et photographie. La photographie résultante présente de fortes qualités picturales. L'effet de fusion entre la projection, le corps et les accessoires permet de transformer l'apparence de ce dernier et ainsi d'aborder la question de l'identité : celle-ci devient fluide et peut faire osciller l'apparence entre le féminin et le masculin, le matériel et l'immatériel, entre la deuxième dimension de la surface de la reproduction de l'image peinte et le volume du corps.

On a vu le passage d'un mode de pensée de l'exclusion, du « ou » au point de vue unique, à celui inclusif du « et » dans lequel le corps est politique. Ce passage correspond en art à celui du modernisme au postmodernisme et à l'éclatement de l'approche disciplinaire. Dans la prochaine section, on va voir comment la façon de regrouper les œuvres du vingtième siècle dans le musée a fait ressortir les liens entre art et société ainsi que la remise en question du dispositif du tableau auquel on se réfère toujours. On verra que l'arrivée du numérique qui a bouleversé la place qu'occupait la photo comme document de vérité, n'est pas la pierre angulaire de la pratique photographique en art contemporain. Enfin, nous allons définir le terme post-humain puisque ce terme est utilisé pour qualifier selon Baqué (2002, p. 143) une part de la pratique photographique en art contemporain depuis les années quatre-vingt-dix.

### 1.3 Au-delà du tableau, de la trace et de l'humanisme

Dans l'exposition *Big Bang*, qui a eu lieu au Centre George Pompidou (de juin 2005 à février 2006), un lien rétrospectif entre art et société a trouvé son expression : « C'est grâce à cette hypothèse—la réunification de l'art du vingtième siècle sous l'égide des problèmes du vingtième siècle et non plus des problèmes de l'art—que le spectateur est apprivoisé. » (Wolf, 2005, p. 121). Cet énoncé a guidé le regroupement des œuvres selon le thème abordé plutôt que par l'appartenance d'un artiste à

unmouvement de l'avant-garde, à une école, un style, une idéologie ou une décennie. De plus, il y a des sujets en art, comme la représentation du corps, qui ont été traités à toutes les époques. Rouillé met l'accent sur les ressemblances :

Et l'on se surprend à trouver, comme nous le suggèrent les organisateurs, des points communs à toutes ces œuvres : le fractionnement du corps, l'impression de foule solitaire..., la transparence de la matière picturale sur un fond blanc..., le sentiment qu'on a affaire à des silhouettes, presque à des ombres, ou encore le caractère figuratif et facilement identifiable de toutes ces œuvres en tant que représentation du corps humain. » (Wolf, 2005, p. 118).

Pour le visiteur, un tel regroupement des œuvres permet d'établir un lien entre les œuvres et la société de laquelle elles sont issues. Le visiteur : « ...s'y reconnaît à travers sa propre expérience du monde et non à travers la connaissance de l'art ou à travers l'art en tant que connaissance du monde » (Wolf, 2005, p. 121). Cette nouvelle façon de regrouper les œuvres dans le musée amène un autre regard sur l'histoire de l'art du vingtième siècle. Selon Rouillé, sur ce regard repose une définition implicite de la fonction sociale de l'art : « Les artistes seraient, puisqu'ils nous parlent si bien de nous en nous parlant de l'art, ceux qui formulent le mieux le *Zeitgeist*, l'esprit du temps—vieux concept, visiblement encore utilisable... » (Wolf, 2005, p. 121).

Cet esprit du temps se traduit dans l'utilisation de matériaux ou médium en art contemporain. Christian Boltanski affirmait dans les années soixante-dix : « peindre avec la photographie » (Rouillé, 2005, p. 383). Selon Rouillé (2005), la photographie des artistes n'a pas pour objet principal de reproduire le visible, mais plutôt de rendre visible quelque chose du monde qui n'est pas nécessairement de cet ordre du visible. La photographie occuperait une place privilégiée dans le domaine des arts contemporains : « ... de refuge de la chose dans l'art, une forme d'ultime résistance au vaste courant de dématérialisation des images. » (Rouillé 2005, p. 383). La

photographie, est ainsi devenue selon Cotton (2005, 2004), l'un des principaux médium de l'art.

Cotton a dressé une typologie des différentes approches des artistes. Elle dénombre plusieurs approches en art contemporain dans lesquelles le corps est souvent au premier plan. Le premier stéréotype qu'elle veut démonter et qu'elle présente comme l'un des plus tenaces en photographie : « ... le photographe serait une personne solitaire scrutant la vie et toujours à l'affût du moment où une image forte surgirait devant l'objectif. » (Cotton, 2005, p. 7-8). Les photographes ayant une pratique en art contemporain ont souvent une démarche inverse où l'origine de l'image est une performance, une mise en scène imaginée par l'artiste et dont la photographie est le but ultime de ces événements mis en scène : « ... elles sont l'objet choisi et présenté comme œuvre d'art et non pas l'archive, la trace ou le sous-produit d'une action passée. » (Cotton, 2005, p. 8). Pour Cotton, la photographie est un moyen privilégié pour enregistrer une performance ou une action quotidienne pour Sophie Calle. Elle permet de faire des mises en scène de récits imaginaires sur les perceptions raciales pour Yinka Shonibare où souvent il inverse dans celles-ci la domination entre un individu noir et un blanc. Certains ont une approche documentaire qui peut sembler donner une vision objective du monde extérieur, comme Andreas Gursky et de Rineke Dijkstra, ou qui nous donne accès à l'univers intime de l'artiste avec Nan Goldin. D'autres, comme Gillian Wearing et Cindy Sherman, font de l'image photographique un lieu pour exprimer des valeurs culturelles, sociales et personnelles, en se mettant en scène. Le tout dans une société déjà saturée par les images.

Ce type de démarche ne se soucie guère de la quête de la vérité en photographie à laquelle pouvait correspondre cette captation directe du réel. Par ailleurs, selon Flusser : « ... dans le monde de l'image le mot « réel » n'a plus de sens » (2006, 1990,) puisque l'événement est désormais planifié en fonction de sa médiatisation.

Autrement dit, il y a plusieurs phénomènes qui s'entrecroisent, celui que nous venons de voir en art où le photographe ayant une démarche en art contemporain n'est plus à l'affût d'une captation du réel mais concepteur, metteur en scène et directeur de l'image à réaliser. Cette façon de faire en art se produit dans une société où l'événement serait planifié de façon à maximiser son impact médiatique : « L'imagination à l'œuvre dans l'image technique est d'une telle puissance que non seulement nous prenons les images pour la réalité, mais encore nous vivons en fonction d'elles. » (Flusser, 2006, 1991, p. 67). Non seulement les événements sont planifiés en fonction de leur diffusion, mais les images de ceux-ci constituent notre accès au réel puisque ces images fabriquent le réel. Parallèlement, je remarque une tendance similaire en art contemporain où à l'origine les performances des années 60 et 70 étaient planifiées en fonction d'être vues en direct, pour lesquelles photographies et vidéos constituaient des traces, des documents à archiver et à exposer, puis pour lesquelles l'exposition devint le but ultime. Aujourd'hui une approche prévalente consiste à planifier une action en fonction de la production d'une image. Il y a le même type de passage, de renversement, dans la vie publique et en art : d'une part l'événement a d'abord été capté par la photographie et la vidéo pour être rapporté et diffusé, ensuite il a été planifié en fonction de sa diffusion; d'autre part le photographe ayant une pratique en art contemporain a été influencé par les performances des années soixante et soixante-dix que la photographie et la vidéo documentaient pour ensuite mettre en scène et contrôler le contenu de l'image qui sera diffusée.

Avec le numérique, l'image devient facilement manipulable et cette perméabilité multiplie à l'infini les possibilités d'altération. Son négatif numérique, lorsque l'image est capté dans un format de type *raw*, ne donne pas un accès direct à l'image visible comme le fait le négatif traditionnel. Il faut l'intermédiaire d'un programme, soit d'un langage pour convertir le code en image à l'écran ou sur papier. Le rapport au temps est ainsi modifié : alors que la photographie nécessite un alignement dans le

même espace temps du sujet, de l'objet et de l'image, avec le numérique l'image est pénétrable indépendamment de l'objet (Couchot, 1987). De plus, dans une pratique où l'artiste fait une mise en scène, le fait que l'image soit argentique ou numérique devient fort secondaire puisque la photographie ne se veut point une extension tangible du réel mais l'expression d'un sujet, d'un concept.

La nature de l'image a ainsi changé mais la « peau » du tirage, de l'impression, a très peu changé selon Manovich (2006, p. 5) depuis l'arrivée de l'informatique dans le champ de la photographie. La structure interne de l'image photographique a changé radicalement mais son apparence sur papier demeure essentiellement la même. Nous pouvons ainsi dire que notre culture visuelle est constituée d'une nouvelle base informatique et d'une superstructure photographique : « ... *It is therefore possible that at some point in the future the "skin" of an image would also become completely different, but this did not happen yet. So we can say at present our visual culture is characterized by a new computer "base" and old photographic "superstructure."* » (Manovich, 2006, p. 5). Cet énoncé de Manovich prend en compte seulement la version imprimée de l'image photographique alors que le visionnement de la photo aujourd'hui passe souvent par l'écran où la lumière provient de l'arrière. Au début du travail de l'image à l'écran des artistes étaient insatisfaits de l'impression qui en résultait. Char Davies par exemple, a utilisé le boîtier lumineux pour la présentation de telles images. Avec la venue d'Internet l'image désormais transite à l'écran. L'image était soit numérisée ou capturée directement par un appareil numérique, afin de faire circuler une version numérique de l'image sur le réseau. L'habitude de voir l'image à l'écran a ainsi une incidence sur les qualités esthétiques recherchées de l'image imprimée. Peu importe qu'elle soit analogique ou numérique l'artiste peut demander à l'image imprimée d'émuler la luminosité de l'écran. Il y a une interpénétration entre le visionnement à l'écran et sur papier, de telle sorte qu'à la réception, la peau de l'image peut présenter des qualités propres à l'écran.

Cette tension est présente dans mes photographies puisque les tirages présentent des qualités lumineuses qui émulent celles des boîtiers lumineux, particulièrement lorsqu'elles sont exposées avec un éclairage théâtral. Cette grande luminosité est certes due à l'intensité de la lumière projetée sur le modèle qui est ensuite amplifiée par le développement de la pellicule en procédé croisé (*cross processing*). Un procédé qui augmente la saturation des couleurs et le contraste, ce qui a pour effet de rendre plus dense l'aspect de l'image projetée sur le modèle. Ce procédé donne à mes photographies une impression de fusion pour lesquelles il est difficile de dissocier, ce qui provient de la projection du tableau, du modèle. Les tirages d'environ un mètre de hauteur sont présentés montés sur un panneau placé contre la partie avant d'un cadre noir de type boîtier ayant 5 cm d'épaisseur. Il n'y a aucun verre protecteur de telle sorte que ce mode de présentation évoque celui du tableau. Puis, l'épaisseur donne le statut d'objet à la photographie et sème le doute sur la nature du tirage : est-ce un boîtier lumineux ? Ainsi le rapport à l'écran est le fruit d'un ensemble de facteurs et il a été amplifié délibérément en 2005 lorsque j'ai introduit un éclairage de l'arrière du modèle simultanément aux projections de diapositives situées à l'avant de celui-ci (voir fig. 4.7).

Cette rencontre entre le tableau et la photographie dans mon travail, l'aplatissement de la perspective géométrique et l'oscillation entre la deuxième et la troisième dimension désorganise l'ordre visuel qui était présent sur la diapositive de la reproduction photographiée du tableau projeté. Selon Rouillé, la photographie a d'abord permis de rendre plus efficace le dispositif du tableau : « La photographie-document a en effet achevé le programme métaphysique et politique d'organisation du visuel commencé par la peinture du Quattrocento en ordonnant avec efficacité l'univers du visuel » (2005, p.203-204). Cependant, elle coïncide aussi avec le déclin de ce programme où le pouvoir est hiérarchique et centralisé puisque le réseau de télécommunications Internet est une structure sans hiérarchie.



Olivier Auber (2004) définit les trois types de perspectives, spatiale, temporelle et numérique autour de la notion de point de fuite. La première correspond à la représentation de l'espace à trois dimensions sur le plan grâce à la perspective à géométrie linéaire et à la fixation de son point de fuite unique auquel correspond l'œil du peintre tel que représenté dans le tableau à partir de la Renaissance (*voir* sect. 1.3). Ce point de vue unique reflète le pouvoir absolu, centralisé et hiérarchique du souverain sur son royaume et permet à celui-ci de faire l'inventaire de son royaume (Couchot, 1988). La perspective spatiale s'est révélée être un langage qui a permis aux artistes, architectes et ingénieurs de communiquer : les machines et la photographie au dix-neuvième siècle, puis le cinéma et la réalité virtuelle aujourd'hui n'en sont que des prolongements (Auber, 2004, p. 3).

Comme la perspective linéaire à un point de fuite n'était qu'une façon d'aborder la perspective linéaire, la perspective temporelle n'est pour Auber (2004) qu'un cas particulier d'une perspective plus générale, soit une perspective numérique. Pour Auber (2004) le point de fuite temporel dans ce nouveau contexte a d'abord été représenté par le serveur informatique où les informations émises par les utilisateurs convergent et où il y a une nette distinction entre les informations qui ne lui sont pas encore parvenues et celle qui le sont déjà. La perspective temporelle trouve ainsi un début de représentation dans l'Internet, dans les sites qui fonctionnent en temps réel, comme par exemple *Smartmoney.com* qui résume les cotations boursières en une seule et unique image évoluant sans cesse. Cependant au sens cybernétique : « ... il y a aliénation, dès lors que la partie ne peut retrouver sa trace dans le tout ». (Von Foerster, 1974 *in* Auber, 2004, p. 4). Dans les systèmes médiatiques, ou de représentation politique et économique d'aujourd'hui, un système hiérarchique subsiste qui ne rend pas une image claire et distincte de l'individu dans la communauté. Comme au Moyen-âge l'individu est confondu dans l'ensemble. Des

filtres hiérarchiques, provenant des experts ou de certains pouvoirs, viennent masquer le pouvoir individuel. Cette perspective temporelle comporte un élément hiérarchique qui ne communique pas les nouveaux modes réseautiques. Dans ces derniers, les éléments d'un tout sont distribués sur plusieurs ordinateurs d'utilisateurs et peuvent être modifiés simultanément. Ainsi, le point de fuite du serveur informatique de la perspective temporelle éclate et devient multiple. À ce mode de fonctionnement réseautique, sans hiérarchie et sans centre, correspond ce que Auber (2004) nomme la perspective numérique dans laquelle l'image globale ne se forme plus en un point particulier comme le serveur central : « ... mais au niveau de l'ordinateur de chaque participant. Mais alors où est le point de fuite ? Et bien dans cette sorte de fréquence commune : le code numérique partagé ! » (Auber, 2004, p. 6).

Rouillé (2006a) remarque la fin de l'ère du reportage photographique avec la prévalence du numérique. La fin de la photo comme document témoin n'est pas l'unique raison de ce déclin, il y a aussi l'émergence de nouvelles façons de communiquer l'information et d'y accéder. Ce type de reportage a été remplacé par un autre type de document propre aux réseaux numériques, le web-document :

Dès lors que le web-document rompt avec l'origine et avec le monde, et que le réseau est son monde, il propose une information sans hiérarchie ni centre. Le centre, la hiérarchie et la subjectivité propres à la pensée et au regard jetés sur le monde par l'humanisme de la Renaissance, poursuivis par la photographie, et d'une certaine façon par la télévision, se transforment, avec le web-document, en équivalence, polycentrisme et asubjectivité. Les verticalités s'effondrent en horizontalités. Tel est le document du monde en devenir, aux antipodes des façons de travailler, de communiquer, de penser, de produire, et de voir des cinq derniers siècles... (André Rouillé, 2006a, p. 2).

Rouillé fait le rapprochement entre humanisme, point de vue unique et photographie pour associer la rupture aux transformations apportées par le numérique dans la façon de travailler, de communiquer, de penser, de produire, et de voir des cinq derniers



siècles. Cependant, le déclin du reportage photographique ne signifie point une diminution du rôle de l'image mais plutôt le déclin de certaines fonctions et l'ajout de nouvelles. L'image photographique en devenant numérique devient manipulable par des programmes, elle est ainsi conçue de façon interactive. De plus, les nouveaux médias transforment la plupart des images en interfaces à travers lesquelles nous accédons à l'information à travers des hyperliens : « *The new media image is something the user actively goes into, zooming in or clicking on individual parts with the assumption that they contain hyperlinks... new media turn most images into image-interfaces and image-instruments.* » (Manovich, 2001, p.183). L'image devient ainsi interactive non seulement dès sa conception et sa réalisation mais aussi dans son usage comme « image interface » dans les cartes interactives de sites Web et « image instrument », dans des applications spécialisées de téléprésence. Les nouveaux médias changent notre concept de ce qu'est une image parce qu'ils transforment le regardeur en usager actif.

Cette suite à l'humanisme porte un nom, c'est le post-humanisme. Ce passage du « ou » exclusif au « et » inclusif selon Haraway (2004, 1991) et Rouillé (2006) dénote du passage à un autre dasein culturel (Flusser, 2002, 1983). C'est la fin de la période humaniste qui est née avec la notion d'individu et de portrait, pour se poursuivre avec « l'homme universel » tel que défini par la charte des droits de l'homme. C'est la poursuite de la remise en question du dispositif du tableau en art pour expérimenter avec des modes de présentation qui tendent à interagir davantage avec le regardeur, puis la fin de « l'homme universel » avec l'arrivée des « identités » dans les années soixante-dix et quatre-vingt aux États-Unis (Haraway, 2002, 1991) qui correspond au passage à la période postmoderne en arts visuels. Il est à noter que la fin d'une période ne signifie point la disparition immédiate de ses valeurs, selon Kotas Axelos : « ... la fin d'une chose dure plus longtemps que la chose elle-même » (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 222). Puis, Dominique Baqué (2002, p. 143) relate qu'en 1992 Jeffrey Deitch donne le titre de *Post-Human* à une exposition qu'il organise à

Lausanne. Ce terme qualifie certaines pratiques en arts visuels et en littérature depuis les années quatre-vingt-dix. Ce terme fait écho et poursuit la notion de postmoderne.

Haraway, avec son tableau, dresse un portrait du passage au post-humain qui ne se veut ni apocalyptique, ni nostalgique comme c'est souvent le cas avec les écrits de Virilio. Elle identifie trois brèches percées dans les frontières qui lui permettent de mettre en place sa notion de cyborg, cette créature qui vit dans un monde post-genre : « ... il n'est pas structuré par la polarité du public et du privé, ... Nature et culture sont refaçonnées; l'une ne peut plus être la ressource que l'autre s'approprie et assimile. » (Haraway, 2002, 1990, p.551). La première brèche est la distinction de plus en plus mince entre l'humain et l'animal dans la culture scientifique américaine. La spécificité humaine est reconnue mais aussi la connexion avec les autres créatures au-delà de l'opposition entre nature et culture. La deuxième brèche est la distinction entre l'organique (humain-animal) et la machine à la fin du vingtième siècle : « ... les distinctions entre naturel et artificiel, corps et esprit, auto-développement et création externe, et tant d'autres qui permettaient d'opposer les organismes aux machines, sont devenues très vagues. » (Haraway, 2002, 1991, p. 553). La troisième brèche est présentée comme un sous-ensemble de la deuxième : «... la frontière entre ce qui est physique et ce qui ne l'est pas devient très imprécise. » (Haraway, 2002, 1991, p. 554). Dans ce contexte, le monde cyborgien pourrait être anticipé du point de vue militariste qui imposerait une grille de contrôle sur la planète ou du point de vue d'un monde où les brèches identifiées précédemment n'entraîneraient pas la peur de l'autre mais une acceptation de la double parenté, de la continuité, entre homme et animal, nature et culture, homme et machine. Ces deux perspectives doivent être prises en compte, selon Haraway, pour élaborer une stratégie politique qui tient compte à la fois du potentiel de domination du premier et des ouvertures de l'autre.

La notion de cyborg d'Haraway rejoint celle du post-humain: « Le cyborg est une créature qui vit dans un monde post-genre; il n'a rien à voir avec la bisexualité, la

symbiose préœdipienne, [...]. Il est dans l'opposition, dans l'utopie et il ne possède pas la moindre innocence. » (Haraway, 2002, 1991, p. 550). Cette notion de cyborg rompt avec la notion d'homme universel, avec la polarité du public et du privé, de l'humain et l'animal, identifiées plus tôt dans cette section. Cette créature dans un monde post-genre correspond aux caractéristiques par lesquelles les figures qui apparaissent sur mes photos peuvent être définies. Je trouve particulièrement pertinente cette définition du post-humain qui est compatible avec la pensée articulée par Haraway (2002). Cette définition présente le post-humain comme un phénomène émergeant plutôt qu'en terme évolutif et introduit la notion d'être intermédiaire, un terme qui a été utilisé par Annick Bureau (2002) pour qualifier les figures que je photographie :

« The posthuman does not necessitate the obsolescence of the human; it does not represent an evolution or devolution of the human. Rather it participates in re-distributions of difference and identity. The human functions to domesticate and hierarchize difference within the human (whether according to race, class, gender) and to absolutize difference between the human and the nonhuman. The post-human does not reduce the difference-from-others to difference-from-self, but rather emerges in the pattern of resonance and interference between the two. The additive other (who is subordinate in several systems at once) is not necessarily the geometrically other of the posthuman, who may well be "between between" in a single system. » (Halberstam et Livingston, 1995, p. 10).

Avec l'ère de l'inclusion ce n'est pas la fin de la différence entre les humains en termes de race, de classe et de genre, mais leur redistribution qui est en question. L'humanisme rendait absolue la différence entre les humains et les autres. Avec le post-humain, c'est le motif de résonance entre « différence des autres » et « différence de soi » qui le définit. C'est la relation « entre » un état et un autre état qui définit l'être post-humain plutôt que des attributs intrinsèques à la personne. De cet état « entre » émerge la multiplicité qui nous permet d'échapper, de glisser entre ou à l'extérieur des catégories binaires d'homme/femme, masculin/féminin,

homo/hétéro, nature/culture, de façon imaginaire ou idéologique. De plus, ces états « entre », cette multiplicité, demeurent ouverts et non comptabilisés. Être Un, dénote d'une autonomie mais aussi d'une illusion dans notre rapport avec l'autre, alors qu'être multiple risque de nous disperser : « Un c'est trop peu mais deux c'est déjà trop » (Haraway 2002, p. 595). Il n'y a pas de multiplication de l'être associée à l'appartenance à plusieurs catégories, ni de mythe d'unité originelle.

Selon Haraway, dans notre relation avec les machines il est de plus en plus difficile de savoir quelles sont les frontières précises, d'où l'impossibilité de séparer et d'expliquer la relation par le schème de la dualité : « Il est difficile de savoir où s'arrête l'esprit et où commence le corps dans des machines qui se dissolvent en pratiques de codage. » (Haraway, 2002, p. 596). L'interface avec nos systèmes de communication se poursuit dans le corps et dans le programme. Le post-humain n'implique pas la présence d'éléments non biologiques dans la constitution de l'humain comme on l'a vu avec la catégorie « femme de couleur ». Il tient plutôt compte dans la constitution de la subjectivité d'éléments émergents des sciences cognitives et des recherches en vie-artificielle :

« Whether or not interventions have been made on the body, new models of subjectivity emerging from such fields as cognitive science and artificial life imply that even a biologically unaltered Homo sapiens counts as posthuman. The defining characteristics involve the construction of subjectivity, not the presence of nonbiological components. » (Hayles, 1999, p. 4).

Hayles tente de remettre le corps au centre de la subjectivité. Un corps qui avait été séparé de l'identité du soi, ce et qui avait rendu possible la déclaration de l'universalité du sujet libéral. Avec le post-humain, le corps continue d'être séparé. En étant dissocié de l'information, nous continuons à posséder un corps plutôt que d'être un corps : « *Embodiment has been systematically downplayed or erased in the cybernetic construction of the posthuman in ways that have not occurred in other*

*critiques of the liberal humanist subject, ...* » (Hayles, 1999, p. 4). Dans mon dispositif photographique, c'est par le corps que se constitue la figure intermédiaire issue de la fusion entre une représentation de la période humaniste et un sujet contemporain pour traiter de la fluidité identitaire. Je donne une place centrale au corps qui « donne sa chair à l'image » (Bureaud, 2002).

De Kerckhove (1996) positionne le corps au centre de ce qu'il appelle le passage du « point de vue » au « point d'être », d'une part, celui de l'homme du livre depuis la Renaissance, avec son point de vue extérieur et désincarné, l'observateur du tableau qui a la possibilité de prendre une distance critique grâce à la perspective spatiale et d'autre part l'humain d'aujourd'hui, qu'il qualifie d'homme global, qui a maintenant accès à plusieurs points en même temps grâce aux réseaux de télécommunications. Cet accès est multiple et inclusif, et la portée ne se définit plus en terme de perspective spatiale mais en terme de perspective numérique qui fonctionne comme une extension de notre perception toujours à partir du point d'origine proprioceptif qu'est notre corps. Cette extension de notre portée est une relation tactile au monde : « Le point d'être inclut le corps et l'esprit en une seule synthèse à laquelle s'ajoute une perception de plus en plus précise, exigeante et aiguë de notre environnement... Le monde comme extension de la peau est beaucoup plus intéressant que le monde comme extension du regard. » (Kerckhove, 1996, p. 140). Ce monde « d'après le tableau », post-humaniste, correspond à un passage du point de vue au point d'être, dans lequel le regardeur incarné a désormais accès aux images et en contrôle le visionnement du bout de ses doigts.

On a vu que cette rupture avec l'humanisme décrite par Rouillé concorde avec l'éclatement de l'approche disciplinaire. Cette rupture est une autre façon d'exprimer le passage à l'ère du polymorphisme d'Haraway. De Kerckhove exprime ce passage comme étant celui du « point de vue » au « point d'être », une formulation qui remet

le corps au centre de l'expérience humaine. Le regroupement des œuvres par thèmes au lieu de courants a permis de mettre de l'avant le vingtième siècle comme étant celui où le dispositif du tableau, établi à la Renaissance, fut remis en question. Il a aussi mené à l'éclatement des disciplines en art. On a vu brièvement les trois types de perspective, spatiale, temporelle et numérique, telles que définies par Auber qui mettent en contexte les passages identifiés par Haraway, Rouillé et de Kerckhove.

En photographie contemporaine, on a vu que la notion de réel ne s'applique plus. J'ai établi un parallèle, entre la transition dans les médias de masse du reportage d'un événement à la planification d'un événement en fonction de sa diffusion. Et le passage en art, de l'utilisation de la photographie comme document témoin d'une performance à son utilisation pour réaliser une image pour laquelle l'action est conçue en fonction d'être photographiée. Je vais terminer ce chapitre en revenant sur la relation entre l'image et le texte à une époque où, à l'espace et au temps, s'est substitué un nouvel absolu, la vitesse de la lumière. On va voir ce qu'il advient de la linéarité du temps dans une société où l'image en direct et en différé défile en continu dans les médias.

#### 1.4 L'espace et le temps

La fin de la photographie comme document vérité a été précédée par la fin d'un autre absolu au vingtième siècle, celui de l'espace et du temps, comme étant la référence en physique pour nous situer dans notre relation au monde. Cet absolu avait déjà été remis en question par des philosophes, dont Kant (1776) qui avait ramené les notions de temps et d'espace à des formes a priori de la sensibilité : toute perception est nécessairement située dans l'espace et le temps. La lumière devient au vingtième siècle le nouvel absolu, un troisième genre d'intervalle qui s'ajoute à ceux de l'espace et du temps qui : « contribuerait à modifier la définition même du réel et du figuré,

puisque la question de la RÉALITÉ deviendrait alors celle du TRAJET de l'intervalle lumière, et non plus tellement celle de l'OBJET et des intervalles d'espace et de temps. » (Virilio, 1988, p. 154). Ici avec la notion de « point d'être » à partir duquel nous percevons toujours dans l'espace et le temps, mais notre perception est étendue par la commutation instantanée sur les réseaux où l'information voyage à une vitesse qui tend vers celle de la lumière et pouvant offrir une simulation de présence à distance. Notre vision par exemple, se trouve augmentée par l'intermédiaire d'une caméra à distance ou d'une image satellite que nous contrôlons par le biais d'un clavier. L'accès à l'image passe ainsi par le bout des doigts : le point de vue dépend d'un dispositif de prise de vue numérique qui peut offrir la flexibilité de la caméra virtuelle, c'est-à-dire d'une caméra mobile qui est contrôlée par un programme avec lequel l'utilisateur interagit par le biais d'une interface. Soit un œil « augmenté » par un programme, un œil cyborg. Il s'agit d'un trajet pour accéder à la perception virtuelle d'un objet qui est rendu possible par la commutation en réseau.

La fin de l'ère du vrai et du faux est remplacée par celle de l'actuel et du virtuel. C'est la relation à l'espace et au temps qui a changé tant au niveau théorique que pratique. « En fait, si le trajet de la lumière est absolu, [...] c'est que le principe de la *commutation* instantanée de l'émission/réception a déjà supplanté celui de la *communication* qui nécessitait encore un certain délai. » (Virilio, 1988, p. 154). La vitesse de la lumière devient un point de référence. Elle nous offre le don d'ubiquité par le biais de la téléprésence, soit de faire affaire à distance, avec plus d'un interlocuteur sans avoir à se déplacer et elle permet d'agir à distance de son « point d'être ». Cependant, la vitesse infiniment grande de la commutation qui nous permet d'être ici et là-bas, grâce aux réseaux de télécommunications est devenu un cliché donnant une impression erronée de pouvoir multiplier sans limite sa présence : « Les contraintes liées à l'espace et au temps ne disparaissent pas sous prétexte que les technologies permettent de réaliser instantanément des activités à distance » (Lafargue, 2006, p. 12). La multiplication de ces activités augmente le nombre



d'interruptions de telle sorte que les périodes d'attention en continu deviennent plus courtes.

Lors de la prise de vue tout contact avec l'extérieur est rompu. En studio la lumière de la projection par sa fluidité transforme le modèle. Lorsque je projette une représentation masculine sur un corps féminin je crée un être « trans », un troisième genre. Ce troisième genre introduit dans le dispositif en studio la relation triangulaire, la zone grise, l'entre-deux où les choses peuvent être à la fois l'une « et » l'autre dépendant des points de vue choisis. Sur l'image résultant de ce processus, le modèle est transformé par la lumière qui passe à travers la photographie de la reproduction du tableau projeté. En galerie, les différentes « versions » du même modèle sont vues simultanément donnant l'illusion de l'ubiquité. Ces différentes incarnations d'avatars renvoient à la multiplicité de la présence à distance que permet le réseau Internet.

La lumière d'après Virilio (1988, p. 154) introduit un troisième genre d'intervalle aux notions classiques d'espace et de temps. De façon métaphorique, la lumière, ce nouvel absolu, ce troisième genre d'intervalle, produit en studio ce troisième genre que je photographie. Je fais un parallèle ici entre des phénomènes liés à des domaines complètement différents, soit celui de la fluidité des genres qui introduit la notion de troisième genre et celui de la vitesse de la lumière qualifiée de troisième genre par Virilio. Le seul lien est l'introduction d'un troisième élément dans une relation autrefois dichotomique et ce lien inclut le rôle actif de l'observateur. La science arrive à formuler, après une approche mécaniste du monde régie par des lois universelles, que les objets ne sont pas aussi rigides qu'ils étaient définis, que l'on ne peut isoler complètement l'observateur de l'objet observé, qu'il aura toujours une relation avec celui-ci. Il semble que la remise en question de la séparation entre l'observateur et le sujet observé coïncide à la remise en question du dispositif du tableau en art où le point de vue du regardeur se situe à l'extérieur de l'espace du tableau. Nous sommes dans une société dite de l'information, de non-objets ou



d'objets mous, d'après Flusser, société où la relation entre l'observateur et l'objet est plus importante que les entités elles-mêmes : « Une fois pour toutes, les objets en dur ce sont dissous en champs, en systèmes relationnels ; quant à l'« environnement objectif » sur lequel on pouvait faire fond, il s'est écroulé sans retour. » (2006, 1989, p. 175).

Dans ce contexte, l'attention est portée sur le système de relations qui devient plus intéressant que les objets eux-mêmes. Dans une société de l'information : « Ce sont les documents, les formes, les modèles qui commencent à faire le contenu concret de l'environnement. C'est de ces éléments concrets que nous programment que nous devons tirer par abstraction les données de fait. » (2006, 1989, p. 175). Les données de fait ne sont ainsi plus liées à l'observation d'objets matériels que nous pouvons observer directement. Dans la chaîne d'abstraction qui a débuté avec le texte sur l'image puis de l'image technique sur le texte (*voir* sect. 1.2), la première correspondait à la distance critique sur un objet alors que la deuxième consiste à la poursuite d'une abstraction par rapport au réel. Autrement dit, comment adapter la notion de distance critique à un environnement où l'objet à critiquer devient une relation et la notion de distance semble abolie ? Dans un monde de choses concrètes l'être humain a pris du recul en faisant abstraction, en se soustrayant des choses. Cependant, dans un monde de non-choses, c'est-à-dire un monde où la valeur est accordée au programme, à l'information, abstraire ne peut plus être se soustraire des choses : « Les choses quittent le centre d'intérêt, celui-ci se concentre sur l'information... C'est pourquoi « abstraire » ne peut plus signifier « s'éloigner des choses ». » (Flusser, 2006, 1989, p. 172). Comme nous l'avons vu dans l'Introduction, nous manipulons de moins en moins de choses au travail, l'objet concret y est l'information qui est devenu l'objet de nos manipulations. L'artiste peut aussi manipuler les modèles, l'information, le résultat est une simulation plutôt qu'une représentation. Une autre stratégie de l'artiste peut être celle de produire des objets pour rendre manipulables et « com-préhensibles » les non-choses : « Nous

devons pour parler avec Husserl, « faire retour à la Chose ». Abstraire, cela doit signifier aujourd'hui retrouver le chemin qui mène à la Chose » (Flusser, 2006, 1989, p. 174). Ainsi, à ce « chemin qui mène à la Chose » peut correspondre le « trajet » du retour à l'objet.

La philosophe Cauquelin prend un autre parcours pour mettre l'accent sur l'importance du trajet entre les objets. Elle remarque que l'exposition d'art contemporain a tendance à privilégier le trajet entre les œuvres, le sens émergeant chez le visiteur de la relation entre les œuvres, du trajet plutôt que des objets étudiés séparément. Cela peut sembler équivalent à la relation entre la table et l'utilisateur comme étant plus importante que l'objet table, à la différence que l'objet artistique est aussi présent dans cet espace concret et que le sens émerge de la relation qui est suscitée par ces derniers. Hal Foster a qualifié de « Retour du réel » la stratégie utilisée en art face à l'impossibilité de prendre une distance critique, conséquence de l'absence d'une scène frontale isolant le spectateur de ce qui est représenté. Sans mise à distance c'est la présentation, le gros plan. Mais, on pourrait envisager aussi une autre stratégie combinant des temporalités différentes plutôt qu'une mise à distance spatiale, et permettant de reconstituer, de réactualiser une représentation d'une autre époque afin de créer une distance, de prendre le recul temporel de la référence historique pour traiter d'un sujet contemporain.

Virilio (1988) divise l'ère des images en trois catégories, la première ère répondant à une logique formelle de l'image à laquelle correspondent la peinture, l'architecture et la gravure. Cette ère laisse sa place à une autre logique de l'image, soit celle de la logique dialectique qui a été introduite par l'image technique. L'ère suivante est celle de la logique paradoxale qui a débuté avec la vidéographie, puis l'infographie : « comme si, en cette fin du XXe siècle, l'achèvement de la modernité était lui-même marqué par l'achèvement d'une logique de la représentation publique. » (Virilio, 1988, p. 133). Ce dernier se réfère à la présentation de l'image en continu sur écran

qui prend le pas sur la représentation dans l'espace physique. Si l'image ne peut être présentée en temps réel, elle peut l'être en temps différé. Le temps n'est plus découpé en passé, présent et futur, tel qu'il l'était dans la période historique et tel qu'introduit par le texte linéaire. Le temps semble, comme l'image, se traduire lui aussi en code binaire et se départager entre le temps réel et le temps différé. Le réel contenant : « à la fois une partie du *présent* et une partie du *futur immédiat* [...]. De même, de la perception en « temps différé », le passé de la représentation contient une partie de ce présent médiatique, de cette « télé-présence », en temps réel, » (Virilio, 1988, p. 140). Le temps extensif de la durée se contracte et devient intensif. L'état de symbiose, de contact constant avec le flux de l'image en temps réel, permet difficilement, sans le temps extensif de la durée, de prendre une distance critique.

Alors que Virilio divise l'ère des images selon le médium, et classe la photographie comme une image dialectique, Baqué (1998, p. 263) présente la photographie plasticienne (pratiquée par les artistes en art contemporain) comme un art paradoxal. Baqué (1998) ne fait pas une catégorie en fonction du médium mais plutôt en fonction du genre, du but recherché. Et c'est la photographie telle qu'utilisée par les artistes depuis les années soixante qu'elle qualifie de paradoxale. On a vu avec Rouillé l'éclatement des disciplines et dans ce contexte la photographie plasticienne a contribué au décroisement des disciplines en art en participant à la déconstruction du modernisme. Le champ de la photographie plasticienne est pluriel, hétérogène voir même éclaté. Elle remarque à la fin des années quatre-vingt-dix une « pauvreté » intentionnelle des images qui mine de l'intérieur le champ de l'art. Le paradoxe de la photographie plasticienne atteint un point de tension inégalé : « ... le *medium* photographique qui plus que tout autre sans doute, aura voulu s'inscrire dans le champ de l'art, ne l'a fait que pour en saper obstinément les fondations. Pour le miner de l'intérieur, le corroder. [...] La photographie, donc, au risque de l'art. » (Baqué, 1998, p. 9). Quant à Flusser (2006, 1991), il reconnaît l'intérêt d'un certain usage de la pratique photographique dans un contexte de déferlement des images à l'écran pour

la possibilité que possède l'opérateur de l'appareil de produire une image qui nous entraîne, en dehors de ce déferlement en temps réel ou en temps différé, dans le passé de l'image fixe. Des images qui peuvent aller à l'encontre du progrès des appareils.

La photographie plasticienne a été la pratique par laquelle l'art moderne fut déstabilisé : « celui qui fut l'art *a priori* le plus incertain, le plus sujet à caution—la photographie—a ainsi ébranlé les fondements de l'art. Ou, plus exactement, de l'art moderniste et de ses présupposés théoriques » (Baqué, 1998, p. 263-4). Il est donc important de distinguer d'un point de vue conceptuel la pratique photographique en art contemporain de la pratique photographique appliquée qui relève de l'image dialectique. Cet art paradoxal qu'est la photographie plasticienne pourrait aussi être un moyen de réflexion privilégié pour avoir un point de vue critique sur les images à l'écran, soit les images paradoxales de Virilio.

La catégorie photographie plasticienne de Baqué rejoint et englobe les deux types de recherches identifiées par Flusser qui produisent des images qui vont à l'encontre du déferlement d'images. Ainsi deux stratégies peuvent être adoptées, l'une qui consiste à produire des images qui nous projettent encore plus en avant, des images produites sur le mode dialogique (par l'interface d'un programme et d'un réseau) réalisées à titre personnel : « Produites dans le courant d'un nouveau dialogue créatif, ces images de synthèse où la pensée abstraite devient visible et audible sont sans précédent non seulement esthétique mais aussi épistémologique et ontologique... » (Flusser, 2006, 1991, p. 61). Ces images ne se comparent pas aux images traditionnelles, elles sont le produit de programmes, de modèles de visualisation d'information. De plus, on a vu avec Manovich (2001) l'utilisation de l'image numérique dans un mode dialogique, soit l'image-interface dans laquelle on navigue et l'image-instrument qui permet d'agir à distance. La deuxième stratégie consiste à produire des images « contemplatives », des images qui vont au-delà d'une maîtrise technique de l'appareil par l'opérateur et qui présentent une « ruse ». Ce type de photographie se

distingue de la photographie dite artistique qui a pour objectif de produire une photographie originale, quelque chose qui n'a jamais encore été tiré du programme de l'appareil : « Or cela, le déclencheur automatique le fera aussi, si on lui en laisse le temps. » (Flusser, 2006, 1991, p. 64). Ces images contemplatives seraient issues d'une intention inverse qui consiste par exemple à contraindre l'appareil à faire quelque chose pour lequel il n'était pas construit : « L'intention de ceux qui les prennent est de produire des images qui se mettent en travers du déferlement, qui forcent l'appareil à fonctionner contre le progrès de l'appareillage qu'il représente. » (Flusser, 2006, 1991, p. 65). Une telle stratégie est possible avec l'appareil photo plutôt que l'image vidéo numérique par exemple, parce que d'une part la photographie est une technologie mature avec laquelle tout a déjà été expérimenté. D'autre part, l'immobilité de l'image permet d'établir un rapport avec les images traditionnelles : « ... Si par conséquent on « trompe » l'appareil photo, on le contraint, étrangement, à produire, à l'encontre de son programme, quelque chose comme une image ancienne. » (Flusser, 2006, 1991, p. 66). Ce type d'image a le pouvoir de nous faire sortir du temps réel et différé, du temps cyclique post-historique, d'introduire une distance critique par la ruse qui consiste à déjouer un appareil. En forçant l'appareil à aller à l'encontre du progrès de l'appareillage technique qu'il représente, l'opérateur produit des images qui ont la possibilité de nous faire entrer en dialogue avec les images traditionnelles, de nous faire prendre une distance temporelle sur le présent en continu : « Ceux qui font de telles images essaient pour ainsi dire de forcer l'appareil à remonter jusqu'à Lascaux. » (Flusser, 2006, 1991, p. 66). Ils établissent un lien avec l'image qui a précédé le texte, l'image peinte qui représente un concept, un dessin du peintre et l'image technique qui combine programme, le métacode du texte et de l'image traditionnelle. Dans le chapitre 2, on va regarder des photographies de DeMaison, Sugimoto et Thorneycroft qui correspondent à cette catégorie de Flusser. De plus, cette imbrication du texte et de l'image traditionnelle dans la grammaire de l'image technique peut être produite par un opérateur conscient de travailler contre la transparence de l'image photographique. Ainsi, dans le chapitre



2, nous allons commenter quelques œuvres de Cindy Sherman qui sont des exemples de cette approche qui rend visible la construction de l'image : « La New-Yorkaise [ Cindy Sherman ] est en effet parmi les premiers photographes à avoir récusé la « transparence » de la caméra obscura. [...] elle décrypte enfin les codes formels qui construisent les mythes. » (Lerouge, 2007, p. 168).

Dans ce premier chapitre, on a d'abord situé la photographie dans le contexte de la relation dialectique entre le texte et l'image. Pour Flusser (2004, 1983), la photographie est la première image technique et a provoqué un deuxième point de rupture dans la structure de la culture, le premier ayant été l'invention de l'écriture linéaire. Les images techniques sont le produit d'une relation entre un opérateur et un appareil. Cet appareil a permis de capter les événements publics et politiques et, dans une relation d'interpénétration, a incité les événements à être planifiés en fonction de leur captation. Ainsi nous voyons et vivons en fonction des catégories photographiques (Flusser, 2004, 1983), puis des catégories cinématographiques (Manovich, 2001) qui prolongent les premières. L'information est désormais perçue à l'écran de façon continue et toute la culture transite par le réseau Internet. La présentation des images à l'écran se fait dans la tradition des catégories cinématographiques tout en intégrant la caméra virtuelle des jeux vidéo. Celle-ci est contrôlée par l'opérateur de l'image-interface à travers laquelle l'utilisateur interagit. Cependant, avec l'image cohabite la tradition du texte et son déroulement vertical qui évoque le papyrus (Manovich, 2001). Ainsi, dans les formes nouvelles, les formes anciennes se trouvent actualisées. Les nouvelles formes influencent la conception des formes traditionnelles comme on l'a vu avec le processus du peintre de la Renaissance qui part du concept pour arriver à l'image : « Procédant de l'intellect, le *disegno* [disegno : à la fois le dessin et le projet] ..., élabore à partir d'éléments multiples un concept global... De cette appréhension se forme un concept, une raison, engendrée dans l'esprit par l'objet, dont l'expression manuelle se nomme le dessin. » (Vasari, 1981, 1568, p.149). Vasari projette sur le peintre le processus d'abstraction

du texte pour effectuer un retour du texte vers l'image. Plus près de nous, nous avons vu l'influence qu'a exercée la présentation de l'image à l'écran sur l'esthétique de l'image imprimée.

Les nouvelles formes d'images incluent des références aux anciennes, et dans le processus, notre perception des anciennes est modifiée. Cette interpénétration englobe l'influence qu'exerce la perspective d'un médium dominant qui a la propriété de pouvoir reproduire les médium qui le précèdent et en même temps de les sédimer. Ainsi la photographie s'inscrit d'abord en prolongement de la tradition de la peinture avec sa perspective spatiale. Une perspective linéaire qui établit une distance entre le point de vue du regardeur et l'image, une distance qui a d'abord été rendue possible par l'écriture linéaire qui a contribué à construire l'appréhension du temps sous un mode linéaire selon Flusser (2001, 1983), ce qui a institué le début de l'histoire. Cette distance critique est issue du mode de pensée linéaire et est liée à la perspective spatiale régie par la géométrie linéaire. La photographie nécessite l'alignement temporel de l'objet, de l'appareil et de son opérateur. De plus, la vision avec une seule lentille de l'appareil photographique correspond à la vision avec un seul œil de la perspective spatiale à un point de fuite. Cependant, la photographie accélère la vitesse de production de l'image tout en étant le produit de la période industrielle productrice des objets en masse. Elle permet de démultiplier le point de vue et elle correspond aux débuts des médias de masse. Sa reproduction en série correspond à la production en masse d'objets alors que la photographie quitte le registre de l'objet, puisque sa valeur provient de sa surface mince qui est porteuse d'information. Ultimement, les médias de masse absorbent toute la culture et nous font renouer avec un temps cyclique dans lequel il est impossible de prendre une distance par rapport aux images. Une des stratégies peut consister à prendre une distance critique en créant une perspective temporelle. Ainsi s'articule l'approche photographique qui consiste à créer des images qui vont à l'encontre de l'appareil, de son programme, en

vue, par le processus de créer une image qui nous fait remonter dans le temps de l'image.

Finalement, avec le numérique et la commutation en réseau, Internet permet de contrer la relation hiérarchique entre l'émetteur et le récepteur, soit de contrer cette relation hiérarchique qui caractérise la domination des médias de masses. La perspective numérique est marquée par un mode d'organisation non hiérarchique qui permet une décentralisation, une organisation de mouvements politiques tels les altermondialistes. Ce mode non hiérarchique se concrétise aussi avec la distribution du programme sur le réseau. Cauquelin fait un lien avec la distribution du sens en art. Celui-ci se trouverait non seulement dans l'objet exposé mais aussi dans le trajet d'où émerge le sens pour chaque visiteur au fil de l'exposition. Cet objet exposé qui peut être une concrétisation physique d'une distanciation critique de l'artiste sur la société de l'information constituée de non-objets.

L'information nous parvient ainsi directement dans notre espace privé sans transiter par l'espace public. En reconnaissant l'effacement des limites entre public et privé, Haraway et Rouillé font aussi ressortir d'autres passages comme celui d'un mode identitaire qui permet la cumulation de différentes propriétés jadis séparées. Cette transition correspond à d'autres motifs émergents : le passage du mode du « ou » exclusif de l'époque moderne des idéologies, de la confrontation entre l'Est et l'Ouest, du vrai et du faux, de l'homme universel, au mode du « et » inclusif qui remet en question la clarté des coupures dichotomiques en introduisant la multiplicité des points de vue, des identités, et l'éclatement de l'approche disciplinaire en art.

Nous serions dans une phase de transition d'une société humaniste à post-humaniste. L'humanisme coïncidait avec le point de vue unique dont la dernière expression aura été la photographie d'après Virilio (1988), pour sa vision avec un seul œil qui est en continuité avec le dispositif du tableau établi à la Renaissance. Pourtant, la



photographie a aussi coïncidé comme nous l'avons vu avec une multiplication des points de vue. Cette image technique occupe donc, en fonction du point de vue, une position charnière et multiple : elle peut poursuivre le dispositif du tableau avec le point de vue extérieur et unique d'un seul œil, elle a aussi démultiplié la possibilité de points de vue sur un même sujet. Son utilisation en art contemporain coïncide avec le passage au mode inclusif, à la possibilité d'une pratique qui ne soit pas liée à une seule discipline artistique.

Dans la société de l'information à l'écran en continu, nous sommes maintenus dans un présent continu en temps réel ou différé. Le temps a aussi assimilé la binarité du code et sa structure devient celle de la boucle, soit du temps cyclique plutôt que linéaire. Dans ce contexte un certain type de pratique photographique permet de prendre une distance critique sur les images médiatiques qui sont présentées en continu sur les écrans. Il s'agit de la photographie plasticienne qualifiée d'image paradoxale par Baqué. Une approche de la photographie qui a le potentiel de produire une image contemplative, une image qui nous projette à la fois dans le futur et le passé en associant mythe et programme informatique, ou une image qui va à l'encontre des appareils et qui produit des images qui nous font remonter dans le temps. Dans les deux cas c'est la fixité de l'image qui permet d'instaurer une distance temporelle, une stratégie pour instaurer un climat propice à la contemplation.

Dans le chapitre II, j'examinerai quelques stratégies développées par des artistes qui produisent des photographies qui vont à l'encontre des appareils et du mode de déferlement des images. On va aussi aborder des œuvres dans leur relation au dispositif du tableau et à l'espace public qui mettent en jeu les passages présentés dans ce chapitre. La présentation de ces œuvres photographiques et médiatiques est faite pour mettre en contexte la possibilité de prendre une distance critique telle quelle se manifeste dans la production de ces artistes et ainsi de situer ma pratique.

## CHAPITRE II

### LA PRATIQUE PHOTOGRAPHIQUE : UN ESPACE DE LIBERTÉ

Dans ce chapitre nous allons aborder dans un premier temps le travail de quatre artistes en art contemporain qui utilisent la photographie comme médium et dont les photographies m'interpellent. J'ai voulu comprendre pourquoi ces photographies retiennent mon regard, et chercher une résonance de ces approches dans ma propre démarche en vue de l'éclairer d'une perspective comparatiste. Cependant, la résonance avec ma pratique n'est pas nécessairement perceptible dans l'esthétique des images produites, elle peut se situer dans la recherche d'un mode d'éclairage singulier. Une recherche qui a permis de réaliser les photographies qui sont décrites au chapitre IV et qui présentement s'intéresse au développement d'un autre type d'éclairage inusité sans avoir recours au projecteur de diapositives ni au développement de la pellicule en procédé croisé. Pour cette raison mon choix ne s'est pas arrêté sur des artistes qui utilisent la projection, mais plutôt sur des artistes qui détournent ou font un usage original de certains aspects techniques pour développer leur esthétique. C'est le fil conducteur. Flusser m'avait permis de comprendre ma relation à l'appareil photographique pour trouver un espace de liberté et ce qui m'a attiré vers ces photographies est aussi lié à cette notion d'espace de liberté que ces artistes ont articulé pour développer une esthétique singulière qui détonne et étonne, ce qui m'a fortement encouragée à développer une pratique atypique. Les artistes choisis sont Hiroshi Sugimoto (1948), Laurence Demaison (1965), Diana Thorneycroft (1956) et Cindy Sherman (1954). Ces trois dernières ont des pratiques dans lesquelles elles se mettent en scène. Quant à Sugimoto, le temps occupe une

place centrale dans l'élaboration de ses concepts de prise de vue. Par le biais de leurs pratiques, ces artistes offrent d'autres façons de voir ou de rendre visible, incluant le rapport au temps et c'est là que se situe le lien avec ma démarche photographique. Les pratiques de Sugimoto, Demaison et Thorneycroft ont une position archaïsante qui ne correspond pas aux normes actuelles de production de l'image des médias de masse. Ces pratiques qui utilisent un médium antérieur permettent de capter d'une autre façon, elles ont le pouvoir de produire des images qui offrent un autre point de vue, qui prend une distance sur les technologies numériques courantes. Le rapport du sujet au temps, à l'espace et à la lumière dans ces pratiques est examiné.

Je travaille à partir de la projection d'une reproduction d'un tableau avec lequel le modèle interagit et cette pratique se situe dans un contexte où les règles de représentation du tableau ont été remises en question depuis un siècle. De nouvelles formes émergent et celles-ci font partie du contexte de production de l'artiste. Afin de situer ce contexte j'ai repris quelques exemples de Wolf qui examinent le rapport au dispositif du tableau qu'entretennent Jeff Wall (1946), Anish Kapoor (1954) et Bill Viola (1951) pour aller au-delà et faire le lien avec le passage du « ou » exclusif au « et » inclusif identifiés au chapitre I. De plus, ma pratique d'appropriation et d'actualisation de la tradition picturale se situe dans une relation de continuité avec les pratiques de deux figures majeures de l'art contemporain, Wall et Viola, qui ont été des précurseurs en photographie, et en art vidéo. Quant à Kapoor, il utilise le pouvoir d'absorption de toute profondeur du noir, un noir dans lequel flottent mes figures photographiées. La notion de « point d'être » est envisagée et un exercice similaire est fait avec les installations/happenings de Jeffrey Shaw qui utilise la projection de l'image sur des volumes dans ses installations ainsi que l'interaction et l'interactivité. Puis, les photographies de Sugimoto, Demaison, Thorneycroft et Sherman sont aussi entrevues dans leur rapport au dispositif du tableau, dans la relation qu'ils entretiennent avec l'appareil photographique et l'espace de liberté qu'ils ont su aménager (Flusser). Ce parcours permet d'envisager un aspect de la

question de recherche qui consiste à situer certains types de pratiques photographiques dans le contexte des réseaux et de l'image numérique.

## 2.1 À la lumière du temps

La pratique photographique d'un artiste dans un environnement où dominant le temps réel et le défilement de l'image peut permettre à celui-ci de capter sur une image fixe, sur une pellicule soumise à une longue exposition, une image différente de celle produite par les technologies numériques du direct. L'artiste a la possibilité d'utiliser l'appareil pour capter une image d'une autre manière que celle perçue par l'œil, soit en essayant de capter une image dans un autre espace-temps que celui de l'instantané ou de capter un mouvement qui se déploie dans le temps sur une même image.

Plusieurs stratégies sont possibles et sont adoptées par des artistes contemporains (*voir* sect. 1.3). L'une d'elles consiste à utiliser de longues expositions qui permettent de photographier un sujet immobile éclairé d'une telle façon que la pellicule capture celui-ci sous un jour que l'œil ne perçoit pas. Cette approche est subtile et son effet peut être saisissant. Je pense ici aux figures de cire de Madame Tussaud telles que photographiées par Hiroshi Sugimoto (*voir* fig. 2.1). Au lieu de tenter de photographier des êtres humains avec les longues expositions des débuts de la photographie, la stratégie de Sugimoto est de choisir un sujet pour lequel ce problème devient une force. La longue exposition lui permet de donner un effet de simulacre de vie à la figure de cire. Il augmente cette impression avec la lumière très faible de l'éclairage qui enrobe la figure d'une lumière douce qui semble émaner du visage. Alors que cette longue exposition donnait un effet de mort au modèle vivant par l'immobilisme imposé et le regard qui perd de sa vivacité, elle produit le contraire, soit un simulacre de vie au modèle inanimé. Au chapitre IV (*voir* sect. 4.3.5), on pourra voir une préoccupation similaire dans ma pratique avec la photographie de



Figure 2.1 *Ann Boeleyn*, Hiroshi Sugimoto, 1999, 149.2 X 119.4 cm, negative 830, Madame Tussaud, Londres et Amsterdam

figurines pour lesquelles l'immobilité permet la longue exposition et la projection combinée au procédé croisé, donne l'impression d'une lumière qui émane du sujet.

Une autre stratégie de Sugimoto est d'accumuler sur un même négatif, la projection d'un film dans son entièreté afin de capturer la durée. En plan fixe, il a photographié une série de représentations dans des salles de cinéma des années mil neuf cent vingt et trente situées aux Etats-Unis (voir fig. 2.2 et 2.3). Laurence Demaison en France et Diana Thorneycroft au Canada ont aussi une pratique de la longue exposition qui englobe le mouvement, mais cette fois à partir du corps de l'artiste. Dans le cas de Thorneycroft c'est l'éclairage qui est mobile puisque c'est une lampe de poche



Figure 2.2 *Cabot Street Cinema, Massachussets*, Hiroshi Sugimoto, 1978, négatif 207

manière par l'artiste qui est la source de lumière et que l'artiste peut se retrouver à la fois dans la position de modèle et d'éclairagiste. Quant à Laurence Demaison, elle capte en plan fixe le mouvement de son corps, ou plutôt celui de ses mains blanches alors que l'artiste est vêtue de noir (portant aussi une cagoule noire devant un fond noir). Les mains blanches rappellent celles du prestidigitateur portant des gants blancs pour mieux détacher celles-ci du fond noir de la scène. Les mains évoquent le tour de magie. Ce type de photographie pratiqué par ces quatre artistes comporte un élément qui réintroduit un sentiment d'émerveillement, de ré-enchantement de l'image. Et c'est, je pense ce qui captive mon regard et que j'essaie, à ma façon, de mettre en jeu

dans ma pratique par l'accumulation du temps de la peinture. Le temps n'y est pas accumulé par la longue exposition avec le modèle vivant, mais par le biais de l'appropriation d'une reproduction photographique d'un tableau appartenant à l'histoire de l'art consacrée et projetée sur un modèle vivant, permettant ainsi la fusion de temporalités différentes sur la surface de l'image photographique.

À ses débuts, la photographie demandait des temps d'exposition très longs d'environ vingt minutes, elle est passée avec Daguerre à moins d'une minute et ensuite l'objectif fut d'atteindre l'instantanéité. Avec cette dernière on a pu rendre visible le déploiement du mouvement dans le temps, comme par exemple celui du cheval au galop, du vol d'un oiseau ou d'un homme à la course. Cette captation du réel rendait visible ce que l'œil pouvait difficilement ou ne pouvait capter dans un laps de temps très court. La technique augmentait la capacité de l'œil. Depuis, la progression de cette captation nous a amenés à percevoir l'infiniment petit comme l'infiniment grand. Puis l'électronique nous a permis d'éliminer le délai d'accès à l'image, d'abord avec la vidéo qui a introduit le direct. D'analogique, l'image captée est devenue électronique et numérique ce qui rend son accès immédiat et facilite sa manipulation. Il en va de même pour la photographie ou d'abord le négatif fut numérisé afin de permettre la retouche numérique, pour ensuite éliminer cette étape en captant directement l'image numériquement.

Autant la peinture depuis la Renaissance a permis de percevoir l'espace, autant la photographie a permis d'exorciser le temps (Couchot, 1988, p. 61). La pratique de Sugimoto ne se situe pas au niveau de la prouesse technique de la captation d'un moment éphémère ou du direct. Il tire profit du contrôle manuel du temps d'exposition. Les photographies de salles de cinéma de Sugimoto ont débuté avant que le numérique ne devienne prévalant, soit à partir de 1975, avec un appareil de grand format qui date du dix-neuvième siècle. Le très long temps d'exposition de Sugimoto, soit la durée du film projeté, efface l'image sur l'écran et cette même



lumière nous révèle la salle de cinéma : le temps révèle l'espace tel qu'il ne peut être perçu par l'œil pendant la représentation. Il offre un autre regard sur ces salles.

Il n'est pas anodin que presque toutes les salles de cinéma choisies aient été construites de la fin des années vingt aux début des années trente, soit l'âge d'or de l'expérience cinématographique où le lieu faisait aussi partie de l'expérience :

*« These theaters, magical environments which tried to erase the boundaries between illusion and reality, [...] theaters were intended to take the audience away from their present conditions and functioned as extensions of movie sets. »* (Yau, 1984, p. 49).

Dans cette phase du cinéma, la représentation à l'écran de l'illusion du décor cinématographique se poursuit dans la salle qui est ornée de colonnes, de balustrades, de lustres et de trompes l'œil. Soit des éléments qui prolongent dans l'espace physique l'espace fantastique du décor de cinéma. Sugimoto a photographié des dioramas et figures de cire qui sont aussi des espaces de simulation par excellence. Dans le type de salle photographié par Sugimoto l'expérience de dépaysement se prolonge à l'extérieur de l'écran dans l'artifice du décor de la salle.

Dans ce type de photographie conceptuelle, l'artiste documente une architecture uniquement avec l'éclairage de sa fonction, soit la lumière de la projection cinématographique qui est la seule source lumineuse visible sur l'image. Le rôle de l'opérateur derrière la caméra se réduit à cadrer et à faire correspondre l'exposition à la durée exacte de la projection du film. Il est impossible d'identifier le film projeté puisque de l'écran émane un blanc lumineux produit par l'accumulation dans le temps d'une intensité lumineuse sur cette surface. De plus, les spectateurs présents dans la salle, ne sont pas dans le champ de la caméra, donc la salle semble vide. (voir fig. 2.2 et 2.3). Dans ma pratique, la lumière semble aussi émaner du sujet central de l'image à la différence que l'écran correspond au corps nu du modèle. L'effet produit et le procédé utilisé dans mon œuvre semblent donc inversé par rapport à ces projections de Sugimoto. En effet, la lumière qui émane de l'écran plat éclaire un



espace tridimensionnel, alors que dans mes photographies le contraire se produit : la projection se fait sur la surface tridimensionnelle du modèle, et c'est l'image sur ce volume écran qui nous est révélée par la lumière de la projection qui se trouve modifiée par le contour du modèle. Ainsi, l'écran/modèle offre une représentation et c'est l'espace autour qui disparaît. La situation est ainsi inversée avec les salles de cinéma de Sugimoto, où l'image à l'écran disparaît et qu'apparaît ce qui est situé autour, la salle.

Dans ces photographies de salles de cinéma, l'éclairage de la salle par la projection embrasse cette architecture d'une luminosité qui procure une aura à celle-ci. L'absence de présence humaine dans la salle, sur l'écran et possiblement derrière l'appareil photographique pendant la durée de l'exposition, établit un lien prémonitoire avec les nouvelles technologies de l'image où celle-ci peut être captée à distance ou sans opérateur. L'appareil effectue une captation des images cinématographiques qui se déroulent dans le temps sur une seule pellicule immobile. L'artiste choisit d'utiliser un appareil photographique de grand format dans lequel un seul négatif peut être introduit à la fois : il ne peut y avoir déroulement de pellicule. De plus, on ne peut parler de vitesse d'obturation, puisque le diaphragme demeure ouvert pendant la durée de la séance. Cette extrême lenteur rend visible ce qu'une exposition plus courte, qui aurait voulu ou pu capter ce que l'on voit lorsqu'on est présent dans la salle pendant une projection, n'aurait pu. Une technologie plus que centenaire donne à voir une image qui laisse présager la possibilité de capter une image sans opérateur humain.

Une autre expérience est ainsi captée par la lenteur, celle qui permet d'appréhender l'ensemble de la projection du début à la fin du film sur une même trace. Cette méthode de captation nous fait revenir au début de la photographie où le temps d'exposition était trop long pour capter le regard du sujet photographié. En ne luttant point contre la lenteur, c'est le lieu bâti qui est révélé dans sa splendeur. Le cinéma

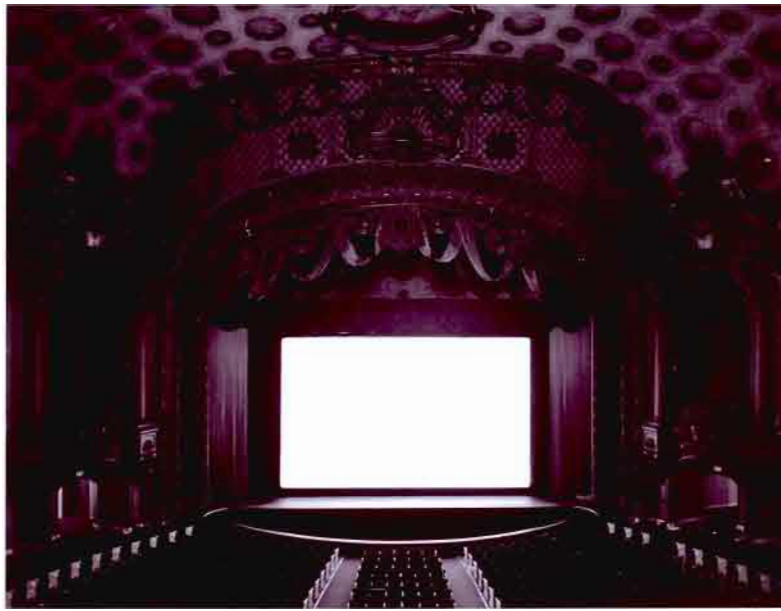


Figure 2.3 *Metropolitain L.A., Los Angeles*, Hiroshi Sugimoto, 1993, négatif 246, 42,3 X 54,2 cm

devient réduit à la luminosité de son projecteur cumulée sur son écran. Sur ces photographies de Sugimoto, le médium cinéma est présenté de façon cumulative selon sa plus simple expression : il agit comme source lumineuse et éclaire la salle à partir de l'écran. La lumière de la projection cumulée sur l'écran cinéma y est littéralement le message capté. Cette tension entre la luminosité de l'écran qui révèle ce que l'œil ne peut percevoir et l'angoisse de l'absence de trace de la présence humaine arrêtent le regard.

Dans le cas des salles de cinéma, il utilise la photographie pour englober l'expérience cinématographique, soit un procédé qui diffère de celui de la vision humaine.

Habituellement un nouveau médium englobe les précédents. Le réalisateur d'un film, pour la conception de son image, se réfère et inclut littéralement la photographie pour le cadrage et le photogramme, les références au tableau et au théâtre. Ici l'ordre est

renversé puisque la photographie englobe toute l'expérience d'une séance de cinéma : son écran et son espace de présentation. Sugimoto nous révèle une image qui n'aurait pu être captée par l'œil.

D'après Virilio (1988), le cinéma aurait tenu le rôle de représentation publique que jouait l'architecture. Puis, il aurait perdu progressivement du terrain au profit de l'image en direct, en réseau et du jeu vidéo. L'architecture est en représentation dans ces salles. Quant à celles d'aujourd'hui dans lesquelles l'écran prend toute la place, représentation et simulation se fusionnent sur celles-ci. Aujourd'hui nous visionnons les films dans des complexes cinématographiques aux équipements sophistiqués, ayant un écran d'une dimension qui englobe tout le champ de vision, où l'ornementation est inexistante et dans lesquels le spectateur pénètre dans l'image (Manovich, 2001, p. 107-108). Cet écran géant émule l'expérience immersive de la réalité virtuelle dans lequel l'espace physique est ignoré (Manovich, 2001, p. 114). Dorénavant, la simulation ferait partie du film, avec la fusion de l'image de synthèse et de l'image filmique, le spectateur ne peut plus dissocier les effets spéciaux de la performance de l'acteur. L'écran de projection est situé dans un espace fonctionnel et dénué d'éléments décoratifs à la manière des panoramas peints du dix-neuvième siècle dont l'espace central était vide afin que le spectateur puisse prétendre que la scène se poursuive (Manovich, 2001, p. 114). Dans ces salles de cinéma ornées, le décor de cinéma se poursuit à l'extérieur de l'écran et offre un lieu d'immersion au spectateur. L'espace mural est orné et la zone centrale présente les alignements de sièges, au lieu du vide de l'espace central du panorama qui permet la déambulation et le choix du point de vue. Au cinéma comme avec le tableau le regard ne requiert point la mobilité du corps. Sugimoto présente le vide par la surcharge de lumière sur l'écran et l'absence de spectateurs dans la salle. Selon Virilio, (1984) le dix-neuvième siècle aura été un siècle axé sur l'espace et le vingtième sur le temps. Les prises de vue des salles photographiées par Sugimoto combinent la simulation spatiale de l'architecture avec le défilement du temps. Elles sont des vestiges d'une période où la

représentation cinématographique se prolonge dans l'espace physique. Il transforme en tableaux, il représente des espaces de simulation grâce au temps : le temps de la lumière nous révèle le sujet. Dans les salles de cinéma, ce qui diffère des photographies de figures de cire par exemple, c'est la lumière qui émane du sujet photographié, l'écran de projection cinématographique, qui révèle l'espace.

On a vu comment, avec une longue exposition Sugimoto représente une architecture décorative grâce à la lumière de la projection. Ces salles sont des lieux de simulation prolongés par la représentation sur écran. Il transforme ces lieux en tableaux, tout comme les dioramas et les figures de cire. Il met la simulation en représentation dans un contexte culturel où simulation et représentation fusionnent sur les écrans. Dans mes photographies la représentation se transforme et se fusionne sur le modèle qui joue le rôle d'écran. On a vu comment mon approche fonctionne d'une manière inversée à celle de Sugimoto où l'écran est libéré de l'image projetée par la surcharge de lumière pour mettre en lumière le volume qu'est la salle. A l'opposé, l'écran volume qu'est le corps du modèle accueille la projection et nous en donne une image transformée certes, mais il y a une représentation qui épouse l'écran. Ici volume et écran se retrouvent sur la même entité et l'espace autour est aplati. On va maintenant voir le rôle que joue la lumière combinée à l'accumulation de temps dans les pratiques de Sugimoto, Demaison et Thorneycroft.

## 2.2 Une image synthétique du trajet de la lumière

Dans le travail de Laurence Demaison la longue exposition permet de capter l'itinéraire du mouvement du corps sur une même pellicule, qui reprend le dispositif de Marey (Mannoni, 1999, p. 190). Ce mouvement est une performance en studio de l'artiste devant l'appareil photographique. Étant donné le contexte noir, seul le mouvement des mains est enregistré. Afin de rendre la figure lisible, le tronc et les jambes sont stables dans leur axe. Les traînées blanches des doigts sont captées par la

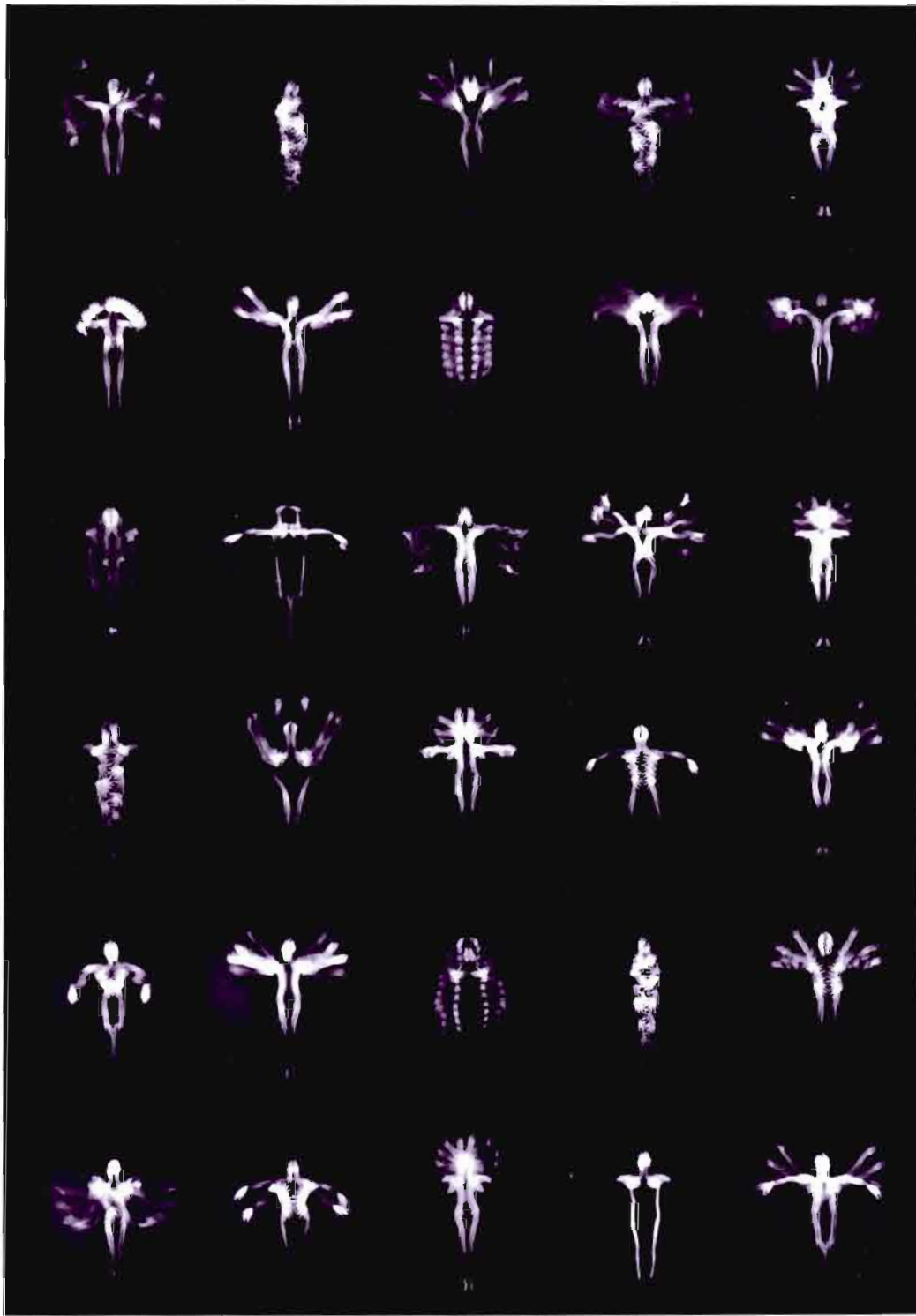


Figure 2.4 *Personne*, Laurence Demaison, planche-contact, 1995

pellicule. Celles-ci évoquent le squelette et/ou des divinités hindoues au nombreux bras. La pellicule capte le passage des mains autour et devant le corps où l'artiste fait des arrêts réguliers pour enchaîner avec une autre séquence de mouvements. L'artiste fait preuve de virtuosité, tant par les chorégraphies qui démontrent une grande compréhension du processus de captation de la lumière, que par l'intelligence du corps dans la force des formes archétypales qu'elle évoque. Son interprétation de ces dernières est libre de référence. Les images présentent l'accumulation de mouvements, d'un trajet qui construit une figure (*voir fig. 2.4*). La forme archétypale reprise par un sujet contemporain est le thème développé dans mes photographies récentes de projections de collages d'images médiatisées sur modèle (*voir sect. 4.4*).

Dans la série de Demaison le regard est absent, on ne perçoit que la silhouette pleine et blanche de la main. Celle-ci évoque les premières traces laissées par les humains sur les parois rocheuses. Combinée aux traînées et à la multiplication des mains, elle évoque les divinités hindoues aux nombreux membres. La photographie de ces chorégraphies de mains blanches sur fond noir semble nous parvenir d'un temps lointain. C'est comme si le noir et blanc combiné à une longue exposition et un cadrage qui laisse deviner l'absence d'opérateur où sa position passive, à l'opposé de celle du chasseur d'images aux aguets, nous donnerait un accès contemplatif au sujet. La lenteur de la prise de vue susciterait, inclinerait à la lenteur dans la lecture de l'image, elle rendrait le temps immobile, le temps de la performance perceptible. On perçoit cette figure par la cumulation sur une même surface : on n'aurait pas perçu celle-ci si on avait été témoin de la performance de l'artiste en direct où si cette performance avait été enregistrée en vidéo. On aurait perçu le mouvement du corps et des mains dans l'espace. L'artiste présente de façon synthétique le trajet de ses mains. Ces mains qui en émergeant du noir laissent une accumulation de traces sur la pellicule, présentent l'épaisseur du temps, ce que l'image en direct ne peut présenter.



Diana Thorneycroft a une approche similaire pour ses photographies noir et blanc, par exemple dans celles déployées pour l'exposition *Slytod* (1997) : elle se met en scène seule, ou parfois avec un modèle masculin, en laissant l'obturateur ouvert le temps de la performance. Ici, la main de l'artiste est aussi la seule source du mouvement puisqu'elle tient la seule source d'éclairage, une lampe de poche qu'elle dirige. L'artiste fait apparaître la scène avec la lumière mobile, elle la sort de la nuit en « dessinant » avec la lumière : « *She [Thorneycroft] performs for the camera on an elaborate set ; she draws it out of darkness.* » (Langford, p. 15). Elle nous révèle l'image en nous présentant la synthèse du trajet de cette source lumineuse. Une image où elle apparaît nue, le visage souvent masqué, le corps longiligne, les cheveux court et le sein menu permettent au modèle de jouer avec une certaine ambiguïté ou



Figure 2.5 *Scully Lake Sanatorium*, Diana Thorneycroft, 1997



neutralité du genre. Les images ont une forte connotation sexuelle, par le ligotage, la pose et l'obstruction buccale, associés à un appareillage médical transposé dans la forêt : un climat dérangent émane qui évoque un malaise d'être, un inconfort dans la présence au corps et face à la sexualité, plutôt qu'une scène de torture. Souvent dans ses images le mouvement est suggéré par le trajet de la lampe accumulé à la prise de vue. Alors que dans *Scull Lake Sanatorium* la dynamique provient de la tension de la pose entre les modèles dont les appareillages et l'éclairage suggèrent un mouvement de va et vient mécanique où un cordage tient lieu de cordon ombilical métaphorique entre les deux (voir fig. 2.5). Ici, à la difficulté de prendre une distance critique s'ajoute la difficulté, l'impossibilité d'entrer en contact avec l'autre.

Ce qui fascine et arrête le regard dans le travail de Thorneycroft réside dans cette ambiguïté du nu, le flottement temporel de la mise en scène et des accessoires confectionnés et portés par l'artiste, et la technique d'éclairage combinée à une longue exposition. La main de l'artiste joue un rôle important dans ce travail puisque les accessoires sont des assemblages d'objets manufacturés auxquels elle donne un caractère archaïque. Un archaïsme qui nous projette dans un temps indéterminé : il pourrait s'agir d'un futur apocalyptique. Le bricolage est une façon de « faire avec », un jeu qui transforme et qui est ouvert au hasard, à l'accident et à la découverte. C'est un mode d'interaction avec l'environnement profondément humain qui a été déterminant dans notre parcours évolutif pour développer nos capacités cognitives et faire de nous, d'après Leroi-Gourhan (1986), des êtres humains. C'est par la combinaison des objets et de l'éclairage qui fait émerger l'image de l'obscurité que ces photographies évoquent des images anciennes qui ont le pouvoir de nous faire remonter et atteindre l'espace intemporel du mythe (voir sect. 1.4) : « Ceux qui font de telles images essaient pour ainsi dire de forcer l'appareil à remonter jusqu'à Lascaux. » (Flusser, 2006, 1991, p. 66). De plus, *Slytod* est une installation plongée dans l'obscurité où le visiteur découvre les photographies et accessoires portés par l'artiste en s'éclairant d'une lampe de poche, soit d'une manière similaire à celle

utilisée par l'artiste pour produire ses images. L'éclairage orienté par la main du visiteur fait découvrir l'exposition, selon Thorneycroft, telle que les peintures rupestres représentant des scènes de chasse étaient regardées à la lumière dirigée, vacillante et rare de flammes dont le combustible provenait des animaux chassés (Langford, 1998, p.13). Soit une relation circulaire, qui indique un rapport au temps cyclique qui est le temps propre des photographies de Thorneycroft :

« Thorneycroft draws between man, animal, and art is so painfully tight : the gestural paintings of the cave relive the hunt that has killed the animal and delivered its flesh to the rendering flame that will allow the depiction of its death to be seen repeatedly, though always partially, in the telling and re-enactment; rich emissions of ritual and survival catch in the throat; circularity of the rite is claustrophobic and choking. » (Langford, 1998, p.13).



Figure 2.6 *Untitled (f-18 mask)*, Diana Thorneycroft, 1997

Ce temps cyclique est à la fois caractéristique de notre époque et de celle des peintures rupestres (*voir* sect. 1.4). Une métaphore est élaborée entre la caverne, lieu de claustrophobie potentielle, et le rituel de l'artiste dans l'espace clos de la mise en scène en studio qui fait voyager le visiteur dans les eaux troubles de l'inconscient. Cette analogie à l'eau est d'autant plus littérale que le trajet de la lumière captée évoque la réfraction de la lumière sur la surface de l'eau (*voir* fig. 2.6).

Ainsi la lumière mobile fait apparaître l'image dans un processus de révélation chez Thorneycroft, celle du projecteur révèle la salle chez Sugimoto, et la trace des mains est accumulée pour former le contour d'une figure ou d'une silhouette chez Demaison. La photographie dans son extrême lenteur nous présente une image synthétique que l'œil aurait perçu dans le trajet et non dans la cumulation. Marey a documenté et décomposé dans le trajet et dans la cumulation des mouvements trop rapides pour notre perception. Demaison s'approprie la technique de cumulation pour composer des figures, pour dessiner avec la lumière de ses mains. Ici c'est la chimie qui est au cœur de la photographie qui rend cette captation possible puisqu'elle matérialise la luminosité du blanc et permet de cumuler le temps et le mouvement avec une longue exposition sur une même pellicule photographique. Quant à Thorneycroft, elle présente une synthèse du trajet de la lumière dirigé par la main dans un processus de révélation. Le dispositif d'éclairage singulier de cette dernière m'a encouragé à expérimenter et à mettre au point mon dispositif. De plus, l'androgynie, la fluidité, le bricolage des accessoires et le ligotage qui caractérisent l'esthétique de Thorneycroft sont aussi présents dans ma pratique (*voir* chapitre IV).

Ces trois artistes présentent avec la longue exposition trois manières de travailler avec la cumulation de la lumière. Thorneycroft se révèle en cumulant le trajet de la lumière, Demaison cumule la trace du trajet de ses mains qui sont éclairées par réfraction. Quant à Sugimoto il pousse la longue exposition jusqu'à la surcharge de

lumière qui efface le sujet mais qui révèle ce qui est autour. Cet effacement sera le sujet de la prochaine section.

### 2.3 De la lumière qui émane

La photographie nous offre sur un seul cliché la synthèse d'un film d'au moins quatre-vingt-dix minutes. La séance de cinéma devient condensée sur une image, elle passe de l'état d'un événement qui se déroule dans le temps, à celui du cliché. L'acte de communication qu'est la séance est ainsi réduit à une photographie, une image fixe qui a capté l'ensemble du film. Grâce à la longue exposition, l'acte de communication qu'est la séance cinématographique est réduit à la lumière de son projecteur. Cette condensation du temps pourrait être vue sous l'angle de la métaphore du passage de la communication à celui de la commutation instantanée de l'émission/réception de Virilio (1988, p. 154) que j'ai déjà cité. Dans ce processus le contenu du message, ainsi que le récepteur, sont absents des images de salles de cinéma de Sugimoto. Sur les photographies, seule la lumière du projecteur apparaît sans le contenu que sont les images du film : ce que nous percevons est le dispositif de présentation du film et non le film lui-même. La longue exposition a ainsi effacé le contenu par l'accumulation de temps sur une même image : Sugimoto aurait pu photographier une projection sans film. Il nous demande ainsi de croire que cette photographie contient un film que l'on ne peut voir.

Par le biais d'un négatif de grand format, une technologie éprouvée et qui a toujours son utilité en photographie d'architecture (du moins jusqu'à tout récemment et qui est probablement en déclin d'utilisation), Sugimoto transforme la représentation cinématographique en lumière pure. Il témoigne de la séance et du lieu par le biais de la lumière qu'il contracte dans l'espace et le temps. La photographie argentique se distingue des autres systèmes de représentation par la chose nécessairement réelle qu'a été son sujet : « J'appelle « référent photographique », non pas la chose

*facultativement* réelle à quoi renvoie une image ou un signe, mais la chose *nécessairement* réelle qui a été placée devant l'objectif, faute de quoi il n'y aurait pas de photographie. » (Barthes, 1980, p.120). Le « ça-a-été » de Barthes exprime que : « ...*la chose a été là*. » (Barthes, 1980, p. 120), une chose qui implique une part de réel et une part de passé puisqu'il y a un délai entre le moment où la photo argentique a été prise et celui où elle peut nous être présentée. Dans les photographies argentiques de Sugimoto la lumière qui émane de l'écran est perçue par l'œil mais ne peut être accumulée par ce dernier : « La photo est littéralement une émanation du référent. D'un corps réel, qui était là, sont parties des radiations qui viennent me toucher, moi qui suis ici ; peu importe la durée de la transmission ;... » (Barthes, 1980, p. 126). Sugimoto nous présente l'émanation totale d'une représentation cinématographique. Cette accumulation fait disparaître l'image qui défile pour nous présenter l'objet duquel la lumière émane, soit l'écran. Il ne nous présente pas le « ça-a-été » qu'est cette image cinématographique qui a été projetée sur l'écran.

Barthes identifie dans les photos qui présentent pour lui un attrait particulier, deux éléments en co-présence : le *studium* et le *punctum*. Le premier est une étendue sur laquelle point le deuxième. Le *studium* : « ... a l'extension d'un champ que je perçois assez familièrement en fonction de mon savoir, de ma culture ; ce champ peut être plus ou moins réussi, selon l'art ou la chance du photographe, mais il renvoie toujours à une information classique... » (Barthes, 1980, p. 47). On éprouve pour les photos présentant un *studium* un intérêt général mais sans intensité particulière, somme toute une émotion d'un degré moyennement élevé. Par exemple, si Sugimoto avait choisi de documenter les mêmes salles de cinéma lorsqu'il n'y a pas de séance et qu'il avait utilisé l'éclairage ambiant (des plafonniers) et faisceaux lumineux d'appoint pour photographier une salle vide. On aurait eu une série de photographies présentant aussi un *studium*. Quant au *punctum*, c'est le détail incongru qui arrête le regard, qui complexifie la lecture de l'image. Le *punctum* est ce qui vient casser la sagesse des règles de l'art photographique ou une association incongrue d'éléments qui arrêtent

mon regard : « Ce second élément qui vient déranger le *studium*,...Le *punctum* d'une photo, c'est ce hasard qui en elle me point... » (Barthes, 1980, p. 49).

Dans les photographies de Sugimoto ce qui me point c'est l'incongruité de la captation lumineuse. Nous ressentons intuitivement devant les figures de cire la douceur de l'éclairage qui semble émaner de la figure : la lumière de cette peau qui n'en est pas une établit un lien avec la nôtre. Dans les salles de cinéma, c'est l'éclairage de l'ornementation de la salle visiblement éclairée par cette luminosité intense émanant de l'écran qui captive mon regard. La visibilité de l'ornementation exerce un renversement de l'expérience cinématographique dans laquelle notre attention est absorbée par l'écran : Sugimoto déjoue la lecture habituelle de l'image. La surcharge de lumière qui se dégage de l'écran et qui a fait disparaître le contenu que présente la projection nous offre une métaphore d'une société où le trop plein d'information a un effet paralysant sur le potentiel positif que pourrait nous apporter celle-ci. D'une manière extraordinairement sobre, Sugimoto nous offre une vision d'un lieu en voie de disparition éclairé d'une manière qui fait réfléchir sur l'accumulation d'information, notre capacité d'absorption et le point de surcharge où tout disparaît.

Sugimoto, Demaison et Thorneycroft offrent au regard une autre réalité que celle perçue par l'œil, ils captent le trajet de la lumière dans le temps qui fait apparaître l'objet :

... Dépassement intempestif de « l'objectivité », après l'être du sujet et de l'objet, l'intervalle du genre lumière mettrait à jour l'être du trajet. Ce dernier définissant l'apparence ou, plus exactement la trans-apparence de ce qui est, ... *le trajet prend le pas sur l'objet.* (Virilio, 1988, p. 154-155).

La pratique de ces trois artistes réussit à représenter, à rendre visible le trajet de la lumière avec une technologie photographique qui n'est pas d'utilisation courante. Dans *Slytod*, l'installation met en abîme le processus de création de l'artiste : le



visiteur découvre les œuvres, les photographies, des objets confectionnés pour des prises de vue et une œuvre installative, avec une lampe de poche en marchant dans l'obscurité sur des feuilles mortes. Langford relate l'expérience de la visite où les photographies sont visionnées une à une sans la possibilité d'avoir une vue d'ensemble. Alors que la longue exposition nous offre cette vue d'ensemble du trajet de la lampe de poche, la perception du visiteur ne peut le faire pour visionner les œuvres qu'il ne peut découvrir que partiellement. De plus, la lecture de l'œuvre photographique ne suit pas le cours habituel : « *Under normal viewing conditions, we would tend to see the figure first and we would make sense of the image under her stewardship; instead, we are met by the luminous guardian. Light areas of the print attract our searching lights, ...* » (Langford, 1998, p.15). Des conditions de visite de l'installation de Thorneycroft découlent une perception de l'œuvre, un trajet qui est propre à chaque visiteur. L'idée avancée par Cauquelin que le sens naît du trajet d'une œuvre à l'autre d'une exposition plutôt que des œuvres prises individuellement atteint son paroxysme (voir sect. 1.4). De surcroît, les feuilles au sol interpellent les sens de l'odorat et de l'ouïe, le premier faisant écho au décor de mise en scène qui est souvent un boisé, et le deuxième rend le spectateur conscient de son déplacement, c'est-à-dire de la présence du corps dans l'espace soit de son « point d'être » d'autant plus que le « point de vue » se trouve limité par le faisceau lumineux de la lampe de poche (voir sect. 1.3). En exposant les accessoires, masques d'usage militaire et stéthoscope transformés en accessoires pour un rituel archaïque, Thorneycroft confronte la réalité des objets altérés présentés comme œuvres à leurs images lorsqu'ils sont portés, et nous incite à faire un aller retour entre les deux.

Dans un contexte où les artistes sont familiers et au fait des technologies de pointe, le choix de ces artistes d'utiliser un type d'appareil dénote d'une réflexion, d'un accord entre le choix de l'appareil et le propos. Pour ces trois artistes, la longue exposition permet de capter une image qui se distingue, par la singularité de sa lumière, des autres images produites à la même époque, une image qui peut nous surprendre :



« ... des choses normalement invisibles sont rendues visibles par l'évocation photographique, et le fait de pénétrer dans ces passages comme autant d'espaces à explorer, ravive l'imagination du spectateur en des manières que le photographe n'avait pas anticipées mentalement. » (Langford, 2005, p.7). Ces trois artistes ont des stratégies de prise de vue qui suscitent délibérément l'imagination du spectateur. Cependant, ils ne peuvent anticiper mentalement comment la transformation photographique de la réalité va affecter les réactions de ces derniers puisque leurs facultés critiques sont alors guidées par l'imagination et qu'elles sont totalement subjectives (Langford, 2005, p.7). Nous allons maintenant aborder le travail de Sherman qui utilise une tout autre stratégie que celle de la longue exposition pour rendre visible cette fois la construction de l'image.

#### 2.4 Rendre visible la construction de l'image

Cindy Sherman utilise une autre approche que celle d'exploiter un aspect technique du dispositif photographique pour nous faire voir autrement, elle rend visible la construction de l'apparence. Avec les *Films Stills* (voir fig. 2.7) elle joue le rôle de femmes tirées de scènes de films hollywoodiens de série B. Nous ne pouvons identifier de quel film il s'agit précisément, ni de quelle actrice. Tel n'est pas le but. La force de l'ensemble est de faire ressortir sous le couvert d'une apparence de naturel la construction de ce jeu de rôle. De rendre visible ce qui semble aller de soi. Dans un catalogue de cette série (Cruz, Jones et Smith, 1997) nous avons accès à des sections de planches contact qui nous permettent de voir quel cliché l'artiste a retenu. Dans la séquence d'une mise en scène, le négatif choisi est systématiquement celui où Sherman ne semble pas être en train de poser, mais où elle est captée en train d'interagir avec un interlocuteur qui est hors champ, ou perdue dans ses pensées : elle est en suspend, arrêtée dans son trajet, dans le trajet qu'est le film.

Dans la série *History Portraits* (1988-90), elle recrée la mise en scène de portraits peints à partir de la Renaissance (voir fig. 2.8). Alors que dans la série des *Untitled Film Stills* elle simulait au point où nous avons l'illusion d'un déjà vu. Dans les *History Portraits*, la figure devient grotesque, parfois avec ironie. Nous sommes devant une interprétation de l'artiste, devant une reconstruction fictive du modèle tel qu'il aurait posé pour le peintre. La représentation qui aurait permis à ce dernier d'éliminer la grossièreté du portrait du personnage. En parodiant ces tableaux elle met de l'avant l'écart entre le personnage représenté et celui qui a posé pour la postérité.



Figure 2.7 *Untitled Film Still # 10*, Cindy Sherman, 1978, 20,3 X 25,4 cm et planche contact

Cet écart est aussi fort présent aujourd'hui dans les médias et a été au centre du propos de ses œuvres jusqu'à ce jour. Les moyens pour transformer l'apparence ont certes changé mais l'idée n'est pas nouvelle. Avec ces portraits Sherman ne fait pas de reconstitution historique visant ce à quoi aurait ressemblé le modèle. Son intention est tout autre puisqu'elle utilise des techniques de maquillage et d'éclairage d'usage courant au cinéma. Toutefois, elle ne rend point l'accessoire crédible, elle rend visible prothèses et techniques de maquillage de telle sorte que les personnages deviennent grotesques. Cet aspect répulsif nous retient, il nous freine dans l'impulsion de nous identifier au personnage représenté. Alors que ceci est possible dans les *Untitled*



2.8 *Untitled #183, History Portraits*, 1988, 108 X 72 cm et *Untitled #195, History Portraits*, 1989, Cindy Sherman, 76,2 X 35,5 cm

*Films Stills* où nous pouvons prendre alternativement la position d'identification à « l'actrice » ou celle de voyeur. Une position qui est encouragée par le format très modeste des clichés (de l'ordre de 20X25 cm), un format qui nous invite à scruter l'image de près. Un format qui permet aussi d'accrocher l'ensemble des tirages dans un même espace. Alors, c'est la transformation en différents personnages féminins clichés qui étonne. La capacité de Sherman à se transformer en une multitude de personnages est une démonstration de la construction culturelle qu'est la représentation du féminin. Les regards de ces incarnations de personnages à répétition, qui tous sont dans un état contemplatif, perdus dans leurs pensées, ou s'adressant à un personnage hors champ, ne sont pas dirigés vers le spectateur. Ils ne nous confrontent point, ce qui nous donne la liberté d'entrer dans l'image sans restriction : nous sommes libres de devenir voyeurs sans risquer d'être vus.

Sherman en simulant le photogramme nous permet de contempler l'image cinématographique dans son arrêt sur image. Selon Barthes (1980) on ne peut penser devant l'image cinématographique : « Est-ce qu'au cinéma j'ajoute à l'image? – Je ne crois pas; je n'ai pas le temps : devant l'écran, je ne suis pas libre de fermer les yeux, je suis astreint à une voracité continue; une foule d'autres qualités, mais pas de *pensivité*; d'où l'intérêt pour moi du photogramme. » (Barthes, 1980, p. 90). Une voracité face à l'image mouvement qui devient un bombardement visuel et sonore, une hypnose médiatique (La Chance) dans le cinéma actuel qui intègre l'esthétique des espaces virtuels des jeux vidéo, telle la caméra mobile. Sherman, en choisissant de nous présenter ses incarnations dans des poses où elles sont généralement perdues dans leurs pensées, nous invite à reconstituer le fil narratif du temps linéaire du film : que s'est-il passé juste avant et qu'arrivera-t-il à celle-ci? Toujours d'après Barthes : « ... la Photographie est subversive, non lorsqu'elle effraie, révulse ou même stigmatise, mais lorsqu'elle est *pensive*. » (Barthes, 1980, p. 65). La *pensivité* de



Barthes associée à l'image fixe est abordée par Flusser à travers l'image contemplative, une stratégie pour contrer le déferlement des images médiatisées et arrêter le regard, la possibilité de réflexion devant une telle image est sous-entendue. Les œuvres photographiques présentées dans ce chapitre correspondent à cette catégorie.

Alors que les *Untitled Films Stills* sont de petits tirages noir et blanc, les autres séries de Sherman sont réalisées en photographie couleur dans des formats qui correspondent à celui du tableau et pouvant atteindre la taille de deux mètres. L'aspect grotesque se perçoit sans possibilité de s'y soustraire : dans ces tableaux on est pas invités à passer derrière l'image. On est arrêté devant par le contenu de l'image, l'*historia* du tableau selon Alberti. Ce renvoi à l'histoire nous amène à questionner avec plus d'insistance la représentation dans les médias. Le rôle du maquillage évolue : dans les *Untitled Films Stills* il correspond simplement au personnage joué, alors qu'au fil des séries subséquentes il permet à Sherman de se transformer en jeune homme ou en personnage androgyne. Puis ce maquillage de plateau de cinéma devient apparent. Sherman ajoute le port d'une prothèse, soit un faux nez ou de faux seins dont la présence des saillies n'est pas camouflée. Contrairement à sa première série où la transformation ne laissait aucune trace du subterfuge, celui-ci est mis de l'avant. Ce qui point semble imposé par le biais du grotesque : on y est confronté sans ambiguïté.

Dans une série plus récente, celle des *West Coast types* (Koestenbaum, 2000, p. 151), elle se met en scène en tant que femme d'un certain âge qui prend la pose pour un portrait dans un studio de photographie fictif (voir fig. 2.9). Ici ses sources d'inspiration correspondent à un style de vie qui lui est contemporain. Elle parodie et rend grotesque la quête d'une jeunesse éternelle. Les « défauts » sont apparents, ils

sont mis de l'avant, façonnés à l'aide de maquillage. Ce maquillage qui devrait améliorer l'apparence, ajouter des accents de lumière, camoufler les imperfections, souligner le regard, rendre à la peau un aspect lisse et bronzé, ce maquillage joue ici le rôle contraire. Le personnage devient burlesque avec ce fard qui n'est pas dissimulé, où les points saillants qui sont rehaussés par un crayon lumineux et très clair pour capter la lumière, sont grossièrement marqués et se détachent d'autant plus



Figure 2.9 *Untitled #400, West Coast Types*, Cindy Sherman, 2000, 93,3X 66 cm

de la peau au teint bronzé. Ces zones ainsi soulignées, ne sont pas simplement estompées, elles sont rendues visibles. De plus, les techniques de maquillage appliquées sur un même visage semblent provenir d'époques différentes. Les lèvres peuvent être dessinées telles quelles l'auraient été dans les années quatre-vingt, ainsi que les sourcils, alors que le crayon lumineux nous est contemporain. De plus l'œil peut ne point être rehaussé et cette nudité du regard révèle la vulnérabilité du personnage.

Ce décalage d'époque auquel le maquillage fait référence, l'œil dépouillé ainsi que le vêtement de mauvais goût lui confèrent cette apparence de femme plus tout à fait jeune. Il est certain que, si Sherman avait voulu incarner des jeunes femmes, elle aurait très bien pu le faire en se prenant comme modèle. Son corps et son visage semblent offrir un canevas qui a de légers signes de vieillissement facilement dissimulables. Ce choix de femmes matures est délibéré et percutant puisqu'il met de l'avant ce désir culturel de plaire qui persiste et s'exprime de la même manière que lorsqu'elles étaient plus jeunes. C'est comme si la maturité et l'intelligence n'étaient guère un atout pour séduire. Sherman affublée de cette façon prend des poses caricaturales et c'est ce qui rend le portrait grotesque. Si elle avait pris une des expressions de sa série de clowns (ultérieure à celle-ci), les personnages auraient eu l'apparence de femmes déprimées. Ici elles sont plutôt pathétiques et certaines font aussi appel à notre empathie par le ridicule de leur situation. Ces figures au paroxysme de l'artifice semblent fatiguées de jouer ce rôle. Cindy Sherman en exagérant, laisse paraître les techniques de maquillage qui ont pour but de souligner la structure du visage ou d'estomper les saillies. Ces traits de lumière blanche évoquent les schémas d'intervention de la chirurgie esthétique. En maquillant les lèvres d'une manière surannée, du moins qui n'est pas celle utilisée généralement par une génération de femmes plus jeunes, elle révèle un décalage, un sentiment de dépassement. En laissant parfois l'œil nu, et en regardant l'objectif, Sherman nous communique la lucidité, la conscience de l'impasse dans laquelle se retrouvent ces



femmes dans ce type de culture. En choisissant la dérision, elle amplifie la réalité et rend visible le non-dit.

Dans chacune de ces trois séries de Sherman que nous avons survolées, elle rend visible la construction du sujet en utilisant des stratégies différentes. Dans la première, elle nous permet d'être alternativement dans la position de voyeur et de sujet et de pénétrer dans l'image. Dans les deux autres, nous sommes confrontés à ce qui demeure habituellement invisible : soit l'idéalisation du sujet par le peintre dans les *History Portraits*. Avec les *West Coast types*, elle détourne l'art du maquillage pour rendre visible l'impasse dans laquelle se trouve la femme mature dans une société où la séduction est associée exclusivement à l'image de la jeunesse. Elle nous confronte à l'image d'une tentative de séduction qui n'a pas su évoluer avec l'âge, où la même image est toujours présentée et ce au prix du ridicule. Nous allons maintenant examiner la pratique de ces quatre artistes en fonction du dispositif du tableau d'Alberti pour faire ressortir en quoi ceux-ci réalisent des photographies qui ne répondent pas à ses règles.

## 2.5 Au-delà du tableau

Ces quatre artistes n'utilisent pas la photographie pour nous présenter le réel tel qu'il apparaît devant eux. La photographie est pourtant une machine à vision qui a permis de fixer l'image qui apparaissait au fond de la *camera obscura* au seizième siècle, sur un support. Cette image que peignaient les peintres depuis la Renaissance et qui rendait le visible. Cette image qui apparaissait sur le miroir de Brunelleschi en 1425 et que la grille et la géométrie ont permis de reproduire en suivant les règles de la perspective linéaire pour devenir le dispositif du tableau (Alberti, 1435). La peinture a permis de représenter l'espace, puis la photographie qui représente l'espace de manière instantanée de faire aussi une prise de temps : « L'instantané photographique va arracher totalement l'image au temps sacré et mythique auquel renvoyait encore la

peinture pendant la Renaissance. » (Couchot, 1988, p. 55). Cependant ces artistes ne se préoccupent pas de nous offrir un instantané photographique. Dans le cas de Demaison, Thorneycroft et de Sugimoto l'accumulation de temps introduit un caractère à ce travail qui n'est pas celui de reproduire le réel. Dans celui de Sherman, elle rend visible la construction de l'image. Quant aux trois premiers, ils rendent visibles non pas la construction ou la représentation du sujet, ils rendent visible ce qui ne pourrait être vu de cette façon par un humain. Soit ce que la machine voit dans certaines conditions de longues expositions que l'œil ne peut percevoir de cette façon. C'est comme si la photographie entraînait dans le territoire de la peinture en accumulant le temps non pas pour représenter l'espace, mais pour nous désigner l'invisible. Dans mon dispositif le temps de la peinture est approprié par la photographie pour rendre visible les transformations d'un modèle qui n'auraient pu être vues de cette façon sans la photographie.

La photographie en automatisant le processus de captation de l'espace a achevé le processus d'allégement du travail de la main et de l'œil qui avait débuté à la Renaissance (Couchot, 1988, p. 22 et 54). En voulant représenter l'espace et en mettant au point un système qui permettait de situer exactement les objets dans celui-ci, le travail du peintre s'est ainsi vu allégé mais il s'est désormais vu contraint de représenter le visible : tout ce qui peut être visible dans un miroir peut désormais être représenté. Bien que l'univers pictural du peintre s'ouvre à l'infini, dans ce processus, il a perdu la tradition picturale du Moyen Âge : « L'univers des images s'ouvre à l'infini. En même temps, il se ferme à l'Invisible... *duplicatum* du réel réorganisé dans le cadre du miroir—, l'image n'a plus pour fonction, comme au Moyen Âge, de désigner l'Invisible et d'y conduire... » (Couchot, 1988, p. 30-1). Il semble bien que ces quatre artistes avec leurs pratiques photographiques respectives, remettent en question le dispositif du tableau qui peut fort bien se poursuivre avec l'image photographique. En vidéo d'art, on peut prendre l'exemple de Bill Viola qui s'inspire de la tradition picturale des fresques de Giotto pour le traitement de la lumière et de

l'espace qui diffère et précède le dispositif du tableau. Dans ces fresques, les objets pouvaient être baignés de n'importe quelle lumière sans avoir à justifier sa provenance :

Tout l'édifice du film a été basé sur la lumière, mais dans le monde digital vous n'avez pas besoin de lumière pour faire des images. D'un point de vue créatif, c'est comme la lumière mythique des fresques parce que ces peintres n'avaient pas à faire briller la lumière sur les objets... Je crois que dans l'âge digital cela va être encore plus profond. La référence, le point de repère du réel passe de l'œil à l'esprit et cela est une grande libération, parce que l'esprit peut faire davantage que l'œil n'a jamais fait. » (Kibel, 2003)

Dans mon dispositif, le temps est à la fois télescopé et accumulé par la projection de diapositives de reproductions photographiées de figures peintes, sur des corps actuels. Les figures flottent dans un espace vide sans ligne d'horizon. La profondeur de champ étant réglée à sa valeur minimale l'effet de fusion est amplifié et la lumière pénétrant dans l'appareil maximale. La figure se trouve ainsi aplatie et on ne peut dire qu'elle évolue dans un espace réel. La perspective linéaire y est inexistante, sans point de fuite, ainsi que la profondeur du temps qui est annulée par la mise en contact du passé et du présent par le biais de la projection sur le modèle. La peau reçoit la lumière de la projection et la transforme par ses contours : le temps de la peinture est une solution alternative au temps de la longue exposition pour accumuler le temps. Cette mise en scène ne reconstitue point le réel ou la construction de l'image. Il s'agit plutôt de la transformation immatérielle d'un modèle en des incarnations successives qui se matérialise seulement sur la pellicule. La diapositive de la reproduction photographiée d'un personnage peint, soit l'appropriation d'une représentation, permet de simuler un personnage intermédiaire qui prend forme furtivement sur le modèle et définitivement sur la pellicule. En combinant la lumière de la projection d'une représentation picturale à un corps puis à la grande ouverture d'une lentille, ces procédés optiques permettent de simuler les personnages virtuels que sont les avatars. L'espace est aplati, sans profondeur et les temps du personnage peint, projeté grâce à

la photographie, et du modèle, s'interpénètrent pour devenir indissociables sur la pellicule. Des images, qui au lieu de nous présenter un « ça-a-été » propre à la photographie (Barthes), nous donnent l'illusion du « ça-peut-être » de l'image-matrice qui est générée par le calcul (Couchot, 1988). Cette illusion a été rendue possible par le biais du détournement chimique du procédé de développement d'un film de diapositives qui a été substitué par le procédé réservé aux films négatifs. Ce détournement est déterminant pour rendre lumineuse et indissociable la projection du modèle sur le tirage. Ce détournement chimique complète le travail amorcé avec le dispositif de captations optiques : la lumière semble émaner de la chair plutôt que d'être simplement réfractée et donne l'illusion d'un « ça-peut-être », d'une image numérique présentée à l'écran. Il y a ainsi interpénétration : un tirage en procédé chromogène qui acquiert les qualités de l'image à l'écran grâce à la lumière projetée sur le modèle et au détournement chimique de la pellicule diapositive.

Les œuvres de ces quatre artistes, les plus anciennes ayant été créées à partir de 1975, ont été réalisées dans un contexte qui se situe selon Wolff (2005) après la fin de la structure du tableau. Le tableau est un genre qui a dominé l'art occidental jusqu'au vingtième siècle. La fin de celui-ci comme structure dominante ne signifie pas la fin de la peinture, mais plutôt que celle-ci devient un type de pratique parmi d'autres, qu'elle peut intégrer et interagir avec d'autres médium et surtout que le médium devient au service de la pratique et que celle-ci puisse faire appel à plusieurs disciplines. Selon Wolff, la structure du tableau a pris un siècle et demi pour s'établir, soit à partir des deux grands crucifix de Cimabue (1273) à la définition du tableau par Alberti (1435). Il y avait une structure existante et cohérente avant le tableau et il y en a une autre qui s'établit après celui-ci. Il est donc normal que la structure qui le suit prenne des décennies à se définir. De Kerckhove identifie le passage du « point de vue » au « point d'être » (*voir* sect. 1.3). Un passage qui correspond à la résurgence d'autres formes de présentation des œuvres, des formes qui existaient avant l'arrivée du tableau, comme la fresque. Avec cette dernière le visiteur déambule dans l'espace

pour apprécier l'ensemble de l'œuvre. Cette forme est actualisée en installation vidéo avec des œuvres qui utilisent plusieurs projections sur l'ensemble des murs d'une salle. Bill Viola qualifie de fresque numérique *Going Forth by Day*, 2002, une œuvre installative présentant cinq vidéos numériques en boucle. Viola a choisi de tourner pour la première fois l'image en haute définition. Les images de Viola présentent souvent des sujets émergeant de l'obscurité, de l'eau, des gros plan, soit des environnements pour lesquels l'image vidéo traditionnelle convenait puisqu'elle apportait par sa texture un élément de tactilité qui facilitait l'immersion dans l'image. Dans *Going Forth by Day*, les scènes étant tournées de jour, une plus grande définition de l'image est souhaitable pour rendre le détail des scènes filmées. Le visiteur pourra se rapprocher de l'image projetée en galerie et Viola souhaitait que l'image demeure définie à proximité. Chaque visiteur qui déambule dans l'espace de présentation aura un trajet qui lui est propre. Cependant la réalisation de cette œuvre a demandé des moyens, la construction de décors et une équipe de spécialistes des effets spéciaux de l'industrie du cinéma, autant pour le tournage avec acteurs et cascadeurs que pour un assemblage complexe de scènes tournées avec des perspectives différentes et assemblées sur une même image (Wolff, 2002). Une caractéristique de l'image présentant un assemblage de points de vue différents que l'on retrouvait dans l'esthétique de l'art de la fresque qui est à l'origine de l'inspiration de Viola (Kidel, 2003). Son langage visuel englobe le traitement de l'espace de la fresque autant par la mise en espace que par le traitement au sein de l'image, ainsi que des techniques cinématographiques. En multipliant les écrans de projection qui s'accumulent sur les murs en bandeau de 215 cm de hauteur, il place le visiteur dans un espace qui rappelle celui des panoramas du dix-neuvième siècle où le corps du visiteur n'est plus prisonnier du siège comme au cinéma ni du point de vue unique du tableau (Manovich, 2001). Viola qualifie cette œuvre de « Walk-in-Movie » (Wolff, 2002).

Viola est un des pionniers du développement du langage de l'art vidéo. Cet art qui a débuté à l'écran de télévision a plus que tout autre art visuel été au centre du passage au numérique vers l'écran d'ordinateur : « ... de tous les arts contemporains celui [vidéo] qui est le plus impliqué dans la mutation numérique, dans sa dimension technique comme dans sa dimension historique. » (Couchot, Hillaire, 2003, p. 86). Viola a su intégrer la possibilité d'une image contemplative avec le médium vidéo en utilisant le ralenti, un rapport immersif à l'image, ainsi qu'un lien étroit avec la tradition picturale. Son art, tout en intégrant des techniques cinématographiques, poursuit le développement d'un langage qui affirme son opposition avec les tendances des productions cinématographiques faisant appel aux effets spéciaux numériques, soit les hypnoses médiatiques qui trouvent leur mise en forme au cinéma : « ... des hypnoses médiatiques, ne sont plus ressaisies dans les langages traditionnels de la philosophie et de la religion, et trouvent dorénavant leur mise en forme au cinéma. » (La Chance, p. 20). Viola offre une alternative aux hypnoses médiatiques de cette industrie en nous offrant des images contemplatives qui réactualisent librement des traditions picturales en puisant dans les textes philosophiques et religieux de l'Orient et de l'Occident. Il a relevé le défi de Flusser de créer une image qui s'inscrit hors du déferlement de l'image avec l'image vidéo.

La carrière de Viola débute lorsque les infrastructures sont mises en place pour accueillir les nouvelles pratiques. Wolf (2005) propose de situer la fin du règne tableau lorsque le momentum des arts contemporains l'emporte, lorsque les nouvelles pratiques artistiques (installations et art vidéo) dominent et que des institutions, des infrastructures sont mises en place pour présenter, critiquer et préserver ces nouvelles pratiques. En Europe cela a coïncidé entre autres avec la Documenta de Cassel (1972), la construction de Beaubourg (débutée en 1972), la première FIAC, et la publication du magazine *Art Press* (1973). Au Québec, le magazine *Parachute* est fondé en 1975 et le Musée d'art contemporain de Montréal en 1964, le premier

établissement consacré à l'art contemporain au Canada, il n'est cependant pas situé au centre des activités culturelles à cette époque, il faut attendre 1992 avant qu'il ait une situation dans la ville comparable à celle de Beaubourg. Il y a eu des événements dans les années cinquante et soixante qui auraient pu servir de date charnière mais Wolf (2005) privilégie le début des années soixante-dix puisqu'elles correspondent aussi à la mort de Picasso en 1973, qui a consacré sa vie à remettre en question et à défier la structure du tableau. À l'été de cette même année, l'exposition des ses dernières œuvres au Palais des Papes d'Avignon suscita le scandale qui a porté sur l'identification de la peinture et les critères qui permettent de la juger. Ces moments sont symboliques de la mort du tableau, parce que toute l'œuvre de Picasso interroge les relations entre le tableau et la peinture (Wolf, 2005, p. 45). Picasso, avec *Les demoiselles d'Avignon* en 1907, débute un chantier de déconstruction du dispositif du tableau, alors que, vers la moitié des années cinquante, il sait qu'il faut reconstruire sur les décombres du tableau, ce qu'il fera jusqu'à sa fin.

Historiquement, tableau et peinture ont été associés. Cependant avec l'arrivée des images techniques, telles la photographie puis l'image numérique, il est possible de créer des tableaux qui répondent aux critères d'Alberti avec ces technologies de l'image. Cela est possible parce que dans le dispositif d'Alberti la surface du tableau se veut lisse et mince, telle est la surface de l'image technique. Wolf (2005, p. 141) dissocie ainsi le dispositif du tableau de la peinture : « Certains des tirages qui circulent sur le marché et dans les institutions sont du reste de cette espèce et participent d'un néo-pictorialisme high-tech... On peut les tenir, comme les peintures albertiennes contemporaines. » (Wolf, 2005, p. 141).



En effet il est possible de réaliser avec la photographie numérique et les palettes graphiques, des images qui vont respecter en tout point le dispositif du tableau. Toutefois, elles peuvent aussi introduire via le dispositif de présentation un élément qui reflète notre façon d'être en société aujourd'hui. On va prendre en exemple le mode de présentation des tableaux photographiques de Jeff Wall dans la prochaine section. Les artistes commentés un peu plus haut, Demaison, Sugimoto et Thorneycroft, utilisent à leur manière des techniques éprouvées, voir archaïques qui leur permettent de questionner le dispositif du tableau en rendant visible ce qui n'est pas perceptible par l'œil. Dans le cas de Sherman, en rendant visible la construction de l'image. Ce sont des ruses qui nous permettent de produire des images qui se situent en dehors du déferlement des images médiatisées : « ... il convient de juger avec équité de telles images, dans le contexte de l'image déferlante : ce sont des images qui transcendent tout appareillage. » (Flusser, 2006, 1991, p. 68). Flusser inclut dans cette catégorie les images sans appareils, telles les images peintes qui ont pour but de : « ... dénoncer les limites de l'appareillage et d'aller au-delà. » (Flusser, 2006, 1991, p. 68). Pour ces deux ruses identifiées par Flusser il s'agit de l'espace imaginatif de notre humanité que les appareils ne peuvent combler : « ... de montrer ce que l'imagination humaine a d'unique, d'irremplaçable, de non simulable » (Flusser, 2006, 1991, p. 68). Les œuvres photographiques des quatre artistes présentées dans ce chapitre explorent cet espace imaginatif. On a vu des exemples d'images qui sont le produit de ruses qui ont la possibilité d'évoquer des images anciennes tout en traitant de problématiques actuelles. Tel est aussi l'enjeu de ma pratique. On va maintenant voir d'autres exemples de stratégies qui questionnent le dispositif du tableau.

## 2.6 Autour du tableau

Wolf prend en exemple les dispositifs des œuvres de trois artistes pour lesquels, à prime abord, nous pourrions penser qu'ils reprennent le dispositif du tableau, alors qu'ils le font évoluer. L'examen chez Wall, Kappoor et Viola d'un aspect du travail d'appropriation du tableau qui est à la fois en continuité et en rupture avec la tradition picturale fait ressortir le lien avec les passages identifiés au chapitre I. Dans ce premier chapitre, on a vu le rapport à l'image traditionnelle et au texte et comment l'artiste peut utiliser la distanciation temporelle pour introduire une distance critique dans une société où il est difficile d'abstraire puisque l'abstraction dans une société de l'information se fait à partir de cette dernière pour faire possiblement un retour vers l'objet (*voir* sect. 1.4). Wall et Viola s'approprient des traditions picturales pour la composition et la mise en espace de leurs œuvres. « La chambre dévastée » de Wall, se réfère à « La mort de Sardanapale » de Delacroix (1827) qui se réfère à une œuvre littéraire, soit celle poétique de Lord Byron (1821, trad. française 1822) ou à Diodore de Sicile, un auteur de l'Antiquité. Delacroix a utilisé le prétexte d'un sujet historique traité dans le style Romantique pour nous offrir une œuvre qui par la composition et le style pictural exprime les bouleversements introduits par la machine à vapeur de l'âge de la thermodynamique dont l'influence a été indirecte mais très forte :

... ils traduisent avec des formes et des couleurs les principes même du moteur calorique, la conversion automatique de l'énergie en mouvement, les oppositions chromatiques violentes. L'art Romantique est un art de la circulation des flux, des mouvements alternatifs, de la fusion des genres et de l'effusion des sentiments » (Couchot, Hillaire, 2003, p.30).

Ainsi l'illustration de l'œuvre littéraire n'est qu'un prétexte pour communiquer une nouvelle organisation du mouvement dans l'espace. Dans cette œuvre de Wall c'est l'image traditionnelle peinte qui illustre un texte qui sert de point d'ancrage pour effectuer une distanciation temporelle. Seulement la trace d'une présence humaine est

évoquée dans cet espace délibérément fictif. L'information provient des objets et de leur disposition, de leur déferlement dynamique, l'abstraction passe ici par l'objet pour nous présenter une scène abandonnée où l'action est terminée. Nous devons reconstituer la scène à partir des restes – présentés dans un décor qui pourrait être celui d'un plateau de tournage. Est-ce que ce tableau photographique met en scène la fin de la possibilité de la représentation ?

Quant au dispositif de présentation de cette œuvre Wall a adopté un mode de présentation non traditionnel autant par le très grand format que le choix du boîtier lumineux. Selon Wolf, Wall en posant un verre devant de grandes boîtes lumineuses, coupe le dispositif du tableau en deux puisque la réflexion de la salle et du visiteur sur la surface nous empêche d'oublier celle-ci. Wolf a probablement vu des œuvres de Wall dans le contexte d'une exposition collective où la salle d'exposition présentait des œuvres d'autres artistes qui nécessitent un éclairage de l'avant, d'où les réflexions importantes provenant de l'éclairage de ces dernières. Toutefois, la réflexion devient négligeable lorsque les boîtiers lumineux de Wall sont présentés exclusivement dans une salle : chaque œuvre étant un boîtier lumineux elle est éclairée de l'arrière et n'exige pas d'éclairage supplémentaire pour être vues. Lors de la rétrospective des œuvres de Wall au MoMA de New York (2007), la réflexion était minimale puisque l'exposition baignait dans la lumière tamisée émanant des boîtiers. Cependant, Wall se préoccupe d'autres éléments du dispositif du tableau comme par exemple la dialectique entre la surface picturale et la profondeur. Il illustre la présence de cette dialectique dans son travail non pas par le biais de la réflexion, mais par la présence d'une ligne de jointure entre deux surfaces : le grand format des tirages oblige à joindre deux surfaces pour former une image. Le support étant translucide, là où les images sont assemblées avec du scotch transparent elles se chevauchent légèrement laissant paraître une ligne noire qui n'a pas été photographiée et qui nous empêche d'oublier, de faire abstraction de la surface de l'image : « Cette jointure entre les deux images ramène à nouveau le regard sur la

surface et crée une dialectique entre la profondeur et la surface plane. Dialectique que j'ai apprise dans la peinture et que j'ai toujours appréciée. » (Krief, 2000). Pour chaque image, Wall se pose la question à savoir si la ligne devrait apparaître ou être dissimulée et son rapport avec l'ensemble de l'image. Par exemple dans l'image, « Une rafale soudaine de vent » (1993), où le sujet principal est le ciel, la ligne noire est horizontale et coupe le ciel : « ... c'est très laid et cela me plaît. » (Krief, 2000), Wall apprécie les limites matérielles du médium et compose avec celles-ci.

La composition et le grand format de ses tableaux photographiques sont inspirés de tableaux célèbres dont certains du dix-neuvième siècle tel « La mort de Sardanapale » de Delacroix (1827). Ce tableau qui a inspiré le thème et la composition de « La chambre dévastée » (1978) peut être pris en exemple pour illustrer une stratégie utilisée par l'artiste pour prendre une distance critique, celle de la mise à distance temporelle, soit la mise à distance par le biais de la référence à une œuvre historique pour réaliser une mise en scène contemporaine dans un contexte où il est difficile de prendre une distance spatiale. À partir de cette œuvre de Delacroix il abstrait la composition et le thème en n'utilisant pas de figure humaine. Il met plutôt en scène la dynamique de la composition avec une surabondance d'objets. Cette surabondance survient dans le contexte d'une société de l'information et de surconsommation d'objets (voir sect. 1.4). Une relation formelle et thématique est établie dans cette œuvre de Wall par le biais d'une mise en scène explicite. Cependant, l'œuvre de Wall poursuit la tradition du tableau par le biais de la photographie et d'un dispositif de présentation, le boîtier lumineux, utilisé en publicité. Elle ne remet pas en question le dispositif du tableau puisque nous sommes amenés à pénétrer derrière la surface lisse du film transparent qui nous présente un espace tridimensionnel se référant au réel et à la tradition picturale par la composition, l'*historia* et le format. La ligne de jointure nous rappelle que la surface existe, mais tel était le cas avec les grandes toiles de Delacroix à la surface desquelles les lignes de couture du canevas demeurent aussi visibles. La lumière qui émane de l'image était déjà présente dans le vitrail et se

poursuit avec les écrans. Les images de Wall, par le format et l'éclairage font aussi référence à l'écran de cinéma.

Un autre exemple de référence au dispositif du tableau est la pratique d'Anish Kapoor qui est diamétralement opposée à celle de Wall en ce qu'il n'y a pas de surface au tableau éliminant ainsi l'*historia* (toute représentation) : dans son installation ce sont nos sens qui recréent la surface du tableau. Kapoor travaille avec les propriétés optiques des pigments colorés qui par leur grande absorption de la lumière nous font pénétrer dans des « trous » sombres : « ... ses œuvres sont destinées à absorber le regard, à aspirer le spectateur dans le dispositif, à le faire fusionner avec lui. » (Wolf, 2005, p. 145). Kapoor nous empêche de percevoir la profondeur en utilisant des pigments qui absorbent complètement la lumière. La lumière est complètement absorbée ce qui empêche le regard de pénétrer de telle sorte qu'il s'arrête sur un plan fictif, sur une surface immatérielle. Dans ce dispositif il y a un renversement du tableau, puisque c'est la surface qui est fictive et que c'est l'arrière du tableau qui est la surface réelle. L'œil construit la surface alors que dans le dispositif du tableau c'est l'arrière qu'il construit.

Le troisième artiste choisi par Wolf pour démontrer un éventail de stratégies est Bill Viola. Viola, dans ses installations vidéo, utilise le gros plan, l'image au ralenti, la proximité physique du regardeur avec la surface de la projection pour créer un effet d'immersion dans l'image et le son. Par le format, la proximité, la luminosité et le ralenti, il happe le spectateur et amène celui-ci à vivre une expérience dans un espace limnique où il fait le lien entre la naissance et la mort. Dans « Le triptyque de Nantes » (1992), il reprend la structure du retable avec trois projections vidéo. Sur le « panneau » de gauche on retrouve en gros plan un nouveau né, sur celui de droite, un être au seuil de la mort, puis au centre un homme en immersion sous l'eau, entre deux états :

Bill Viola abolit autant se faire que peut la membrane intermédiaire. Il projette des images, mais de telle manière – grâce au rythme du son et du ralenti – que le spectateur finit par se trouver englobé dans l'image et vit ce qu'il est en train de voir en tant qu'expérience personnelle. Ces dispositifs décrivent une communauté humaine dont les individus semblent ne plus être capable de faire face au monde et contempler son immensité et ses mystères à travers une fenêtre et d'un point de vue grâce auxquels ils savent que d'autres voient comme eux. Ces individus vivent séparés du monde et de ses mystères, exclus du fait qu'ils les contemplent, ou contraints de s'y immerger, de fusionner avec lui pour s'y perdre et, qui sait, s'y retrouver. (Wolf, 2005, p. 146)

Avec la projection vidéo, Viola établit un lien de continuité historique entre le tableau et l'écran. Le retable devient une structure pour contenir le temps historique linéaire, alors que, par contraste, le ralenti de l'image vidéo et le gros plan nous font pénétrer dans l'écran d'une projection où la profondeur du temps est suspendue. Une suspension du temps qui est paradoxale dans une œuvre qui traite des trois temps de la vie. De plus, l'œuvre vidéo est présentée en boucle alors que les photographies de Demaison, Thorneycroft et Sugimoto condensent le temps sur une image fixe. Avec Viola les stades de la vie prennent la structure cyclique de la boucle qui est aussi la structure élémentaire de la programmation informatique. Les photographies de ces artistes présentent la synthèse d'un trajet par l'accumulation du temps alors que Viola en suspendant la profondeur du temps grâce au gros plan et au ralenti, nous fait pénétrer dans une image qui se déroule hors du temps. Il utilise aussi la structure représentationnelle du retable pour introduire une distanciation temporelle alors que le regardeur est en immersion dans l'image, soit sans distanciation spatiale. L'ancrage dans la structure représentationnelle d'une autre époque introduit la possibilité d'une distance critique au sein de l'œuvre.

Dans *Going Forth by Day* (2002) Viola s'inspire de l'ensemble créé par les œuvres *in situ* que sont les fresques, telles le cycle de la Vie de Saint-François à Assise dont



l'auteur probable est Giotto (1266-1337) (Kidel, 2003). Il crée une installation vidéo reprenant le thème de la Genèse en le réactualisant pour marquer notre entrée dans le vingt-et-unième siècle. Cette installation a été commandée pour une très grande salle du Guggenheim de Berlin (24,6X9,6 m.). Comme pour le cycle de la Vie de Saint-François, la déambulation est nécessaire à la lecture de l'œuvre. Cette déambulation rejoint la notion de « point d'être » puisque le regardeur est libéré du siège du cinéma, du point de vue unique et de la narration linéaire. En circulant dans la salle chaque visiteur a un trajet qui lui est propre et qui constitue son expérience de l'œuvre.

Je terminerai cette section avec Jeffrey Shaw (né en 1944), un artiste d'origine australienne qui a délaissé la peinture en 1966 pour débiter l'exploration « d'environnements cinématographiques élargis ». Dès les années soixante il a remis en question la projection de l'image sur un écran neutre et fixe en réalisant entre autres des happenings dans l'espace public principalement à Londres et Amsterdam. Il a au fil des ses œuvres expérimenté avec la projection sur des volumes gonflés, translucides et en mouvement, qui donnent une troisième dimension à l'image projetée. Le mouvement est induit par des performeurs qui interviennent sur une structure qui n'est pas gonflée à pleine capacité et dans laquelle ils peuvent évoluer. Parfois les structures sont accessibles au spectateur où il peut faire corps avec l'œuvre en recevant la projection. Il devient physiquement impliqué et contribue ainsi à l'esthétique de l'œuvre.

Dans l'œuvre *Corpocinéma* (1967, version Amsterdam) de Shaw, des images filmiques appropriées servent de matière première. Elles sont projetées sur un dôme déformé par des performeurs dont l'opacité de la surface interne varie selon les poudres et liquides colorés qui sont projetés, modifiant la translucidité du volume



écran : « *Le Corpocinéma* est un dôme gonflable transparent installé en plein air sur lequel sont projetés simultanément... des films d'animation, des fictions, des documentaires, et des images fixes, abstraites, organisés en thèmes selon les soirées. » (Duguet, 2002, p. 132). C'est une architecture qui a une fonction de protection en plus de celle de projection : « En jouant matière contre matière, en exploitant tout un arsenal de procédés pour intercepter la lumière, inhabituels dans le contexte du cinéma, Jeffrey Shaw révèle la fonction, ou plutôt le fonctionnement de l'écran. » (Duguet, 2002, p. 132-33). Shaw donne un nouveau rôle actif à l'écran qui est habituellement neutre et effacé. Au lieu d'un écran qui agisse comme une surface lisse qui nous permet de passer outre le plan et de poursuivre la construction de l'image derrière l'écran, Shaw introduit un écran qui transforme l'image. Cette transformation constante de l'image projetée sur un volume donne du corps au film. Il y a un double mouvement du film qui défile et de la structure support qui fait respirer le film : « Une opération alchimique de transmutation, où Jeffrey Shaw matérialise l'immatériel à l'aide de substances sans consistance. Car si le processus est bien ce qui est en jeu, le gel de tout support viendrait le contredire. Il ne peut y avoir que de la transformation. » (Duguet, 2002, p. 133). Cette matérialisation du film sur la structure existe dans le mouvement, elle existe dans l'interaction d'au moins deux éléments en mouvement, la projection et le volume de réception. L'œuvre existe dans la transformation aléatoire de l'image filmique appropriée qui se produit dans l'espace public.

Shaw remet en question le dispositif du tableau tel qu'il est perpétué au cinéma par la projection sur un écran plat et neutre. En effet cet écran peut être assimilé à la surface du tableau, à la grande différence que l'image y est en mouvement. Comme le tableau, l'écran présente une image qui donne l'illusion de se poursuivre derrière la surface et dont la dimension crée un effet d'immersion qui était l'apanage du tableau

historique, du diorama au dix-neuvième siècle. Shaw donne du volume et du mouvement à cet écran, il rend visible l'écran récepteur qui est normalement invisible.

Dans *MovieMovie* (1967, Amsterdam) la structure gonflable de forme conique est composée de deux surfaces, l'une transparente à l'extérieur et l'autre opaque à l'intérieur. La structure étant à demi gonflée cet état fait partie de la performance en permettant à la structure d'être en constante transformation par diverses actions dont celle du public qui se déplace sur sa surface. Le spectateur contribue par son intervention corporelle au contenu de l'œuvre. Dans celle-ci Shaw présente un montage d'images plus serré que dans la précédente et ajoute une dimension acoustique avec une musique produite en direct qui réagit au comportement de la structure. Le spectateur participe à un événement où interagissent une structure en mouvement, les images projetées et l'environnement sonore. Avec cette structure l'écran devient un volume et par le mouvement qui lui est induit devient l'agent ou se forme et se désintègre la représentation : « Zone de contamination, mais aussi de transformation, d'interférence entre l'actuel et le virtuel, on y voit déjà à l'œuvre le principe de l'interface » (Duguet, 2002, p. 134).

Dans ma pratique, le dispositif permet au corps du modèle d'entrer en contact avec l'image projetée, cette dernière n'étant pas en mouvement puisque que ce sont des diapositives de tableaux. Le corps agit comme un écran-volume où se forme la représentation. Cependant, cette rencontre est orchestrée et n'est pas chaotique lorsque le modèle entre en contact avec une figure peinte projetée à la même échelle.

La peau, cette membrane claire et réfléchissante, en recevant l'image, elle la déforme avec son volume. Le modèle est l'élément actif qui a le pouvoir de transformer l'image projetée d'une représentation autant par ses contours que par les poses qu'il prend et son regard. Comme dans le *Corpocinéma* de Shaw il est question ici d'analogie à l'interaction et sur la photographie résultante de transformations et d'interférences entre l'actuel et le virtuel, entre le modèle et la projection d'une figure peinte. Cependant, cette rencontre a lieu dans l'espace de mon studio où la rencontre est plus contrôlée que dans l'espace public.

L'intervention du spectateur qui au départ fut spontanée dans *Movie, movie* vint à faire partie de la conception de l'œuvre. Cependant, l'intérêt de Shaw se déplace de l'événement, où l'image prend corps et le spectateur fait corps avec celle-ci, vers une image qui se déploie dans un espace plus restreint où le spectateur occupe une position particulière, où l'image n'arrive que pour lui ou par lui. Avec *Viewpoint* (1975) Shaw débute un questionnement sur l'image virtuelle qui se poursuit depuis. Il explore la dématérialisation de l'image, son devenir virtuel, en lui enlevant du corps plutôt qu'en lui en donnant. L'image peut y être perçue par un spectateur-actant qui interagit et elle peut aussi être suivie par les autres. Shaw est précurseur du « *Mounted Head Display* » de la réalité virtuelle qui élimine l'écran puisque dans son dispositif l'image flotte dans l'espace. Dans les années quatre-vingt-dix, Shaw expérimente avec des environnements virtuels interactifs où le participant se retrouve au centre d'un dispositif dont il actionne le défilement. Dans *Legible City* (1995), versions Amsterdam et Karlsruhe, le participant découvre, en se dirigeant et en avançant dans l'image avec une bicyclette stationnaire, un environnement virtuel d'une ville dérivé d'une ville réelle : les bâtiments du tracé urbain de cette ville virtuelle sont composés uniquement de lettres qui apparaissent à l'échelle des édifices qu'ils simulent sous forme d'images de synthèse tridimensionnelle. Le plan suit celui

d'une ville réelle avec ses noms de rues et du texte qui provient des archives de la ville. Le participant contrôle la vitesse et la direction de sa visite avec le vélo. Shaw explore avec *Legible City* l'autonomie du texte comme objet détaché de la page, les mots y prennent corps. Comme il avait libéré le cinéma de l'écran, il libère le mot de la page. Ce type d'environnement poursuit l'idée d'immersion au centre de l'image amorcée par le panorama au dix-neuvième siècle. Toutefois, dans ce nouvel environnement les dimensions de la salle sont modestes et l'image en mouvement est actionnée ou contrôlée par un utilisateur. Le mode de représentation passe de l'événement public à celui plus restreint de l'environnement numérique en petite salle. En trente ans, l'œuvre de Shaw évolue d'un happening festif, où le cinéma réintègre l'espace public, vers une œuvre interactive installée dans une salle. Dans cette dernière, le visiteur qui contrôle le vélo peut accéder à une simulation métaphorique de la navigation dans une ville et les autres visiteurs présents dans la salle font l'expérience de l'œuvre à travers le trajet du visiteur à vélo.

Cette œuvre présente deux aspects innovateurs. Le premier est un espace de navigation virtuelle qui respecte la configuration d'une ville réelle mais en évitant l'illusionnisme habituel par la métaphore du mot. *Legible City* offre une piste d'exploration aux autres espaces de navigation : « *In Legible City, the memory of the city is carefully preserved without succumbing to illusionism; the virtual representation encodes the city's genetic code, its deep structure rather than its surface... encoding its structure, if not its aura, in a new form.* » (Manovich, 2001, p.260-261). Manovich introduit la question épineuse de l'aura, dans l'environnement numérique, en suggérant qu'elle émane de la communication de l'essence de la structure de la ville qui est intimement liée à sa morphologie et à la mémoire transmise par le nom des lieux. Une aura qui résiderait dans le pouvoir évocateur des mots devenus espace. Le deuxième aspect innovateur est le rôle que joue le visiteur

qui utilise l'interface du vélo puisqu'il sert de guide aux autres visiteurs qui voient l'œuvre par lui : « ... *something quite new begins to emerge—a combination of individualized and collective spectatorship. The interaction of one viewer with the work... becomes in itself a new text for other viewers, situated within the work's arena, so to speak.* » (Manovich, 2001, p. 283). Cette forme hybride combine selon Manovich les traditions des modes de visionnement des arts de l'écran, elle fait voir un trajet possible de l'œuvre par le biais d'un tiers. Elle combine l'expérience de la représentation en salle où la subjectivité se dissout dans la réponse collective à l'expérience individuelle du sujet isolé qui historiquement découle de la *camera obscura*, du stéréoscope, et du casque de visionnement de la réalité virtuelle.

Shaw a fait participer le spectateur avant que les technologies numériques deviennent disponibles pour le faire. Le diorama avait placé le spectateur au centre de l'image, Shaw a permis à ce spectateur de devenir actif en prenant part au déroulement de l'œuvre : « Tous mes travaux discutent d'une manière ou d'une autre l'image cinématographique, et la possibilité de transgresser la limite de l'écran cinéma—afin de permettre à l'image de se projeter physiquement vers le spectateur... » (Duguet, 2002, p. 134-35). Lorsque la technologie le permet, Shaw passe aux environnements virtuels. Dans ceux-ci, au lieu que le corps du spectateur reçoive l'image, il pénètre virtuellement dans l'image. Cependant, le corps du spectateur demeure séparé de l'image, il n'y a plus d'expérience fusionnelle publique de l'image avec le corps.

Avec ces œuvres Shaw explore des avenues nouvelles, c'est un précurseur qui à travers son travail illustre cette fin de la représentation dans l'espace public (voir sect. 1.4) dont nous sommes témoins avec ce passage à l'œuvre virtuelle interactive qui présente une image en continu sur écrans.

Les approches de Viola, Shaw et Wall utilisent l'immersion qui permet de nous projeter dans l'image. Quant à Kapoor, il arrête le regard sur une surface fictive, sans image. Par le grand boîtier Wall évoque à la fois la peinture historique, le dispositif publicitaire et l'écran cinématographique par l'émanation lumineuse qui captive le regard. Wall tempère cette immersion en rappelant la surface de l'image par une jointure absente au cinéma. Quant à Viola il se réfère aux traditions picturales du retable et de la fresque à travers les projections multiples d'œuvres vidéo. Avec ces deux artistes les visiteurs déambulent librement pour regarder ce qui est présenté. Alors qu'avec *Legible City* de Shaw, seulement une portion de l'environnement virtuel est visible à l'écran. C'est le visiteur ayant accès à l'interface de l'œuvre qui décide du trajet et qui détermine la visite des autres visiteurs présents dans la salle. Le « point d'être » du trajet unique du regardeur devient contrôlé par le regardeur-actant. Le visiteur n'est pas exclu de cette position et pourra choisir d'imposer son trajet à son tour. On va maintenant voir les pratiques de Sugimoto, Demaison et Sherman à la lumière du dispositif du tableau.

## 2.7 Devant ce qui est rendu visible

Qu'en est-il des stratégies de Sugimoto, Demaison, Thorneycroft et Sherman en ce qui a trait à la structure du tableau? Pour ces quatre artistes, la photographie est présentée sous verre ou plexi et d'un format qui évoque celui du tableau. Le format ne se compare pas à ceux de Wall puisque ce dernier fait référence à la peinture historique avec des formats qui permettent au visiteur de se perdre dans l'immensité de la surface. Les trois premiers présentent leurs photographies dans des formats qui rappellent le portrait et excèdent rarement l'échelle humaine. Quant à Sherman elle dépasse parfois l'échelle humaine à partir des années quatre-vingt où les tirages peuvent atteindre plus de deux mètres. Cependant, dès qu'elle aborde ce type de

format, l'aspect grotesque des images de Sherman nous arrête devant l'*historia* et ne nous laissera plus passer derrière.

Le défi porté au tableau se situe au niveau de l'*historia*, soit de ce qui est représenté et le procédé utilisé pour y arriver. Sugimoto et Demaison nous donnent à voir avec une image technique ce que l'œil ne pourrait percevoir. La surface du tableau ne présente pas ce que l'œil aurait pu voir dans le viseur de l'appareil photographique au moment de la prise de vue, mais ce qui a été capté. Le point de vue de l'appareil peut être reconstitué en regardant l'image mais il ne s'agit pas d'une vue telle que captée par la perception d'un être humain.

En regardant les photographies de Demaison on peut deviner le subterfuge utilisé grâce à des indices visibles. Par exemple, dans la série *Personne*, où seules les mains de l'artiste sont blanches et le reste noir, on peut distinguer la différence de texture entre le tissu du fond et celui au sol qui réfléchit davantage la lumière. À la clarté de ces noirs on peut soupçonner la longue exposition : au regard, les chaussettes, les vêtements et les tissus devaient sembler de même tonalité. C'est dans la durée de la performance de l'artiste que les différentes propriétés de réflexion de la lumière, propres à chaque fibre et texture, se révèlent. On peut même percevoir sur certaines le déclencheur de l'appareil posé au sol. Cette description du noir peut sembler secondaire au propos de l'image qui présente la performance des mains blanches de l'artiste. Néanmoins, la profondeur du noir est une des qualités d'un bon tirage photographique et celui-ci chez Demaison atteint ce noir dans certaines zones. Toutefois, ces noirs clairs semblent être présents pour affirmer que ceci est une performance qui a eu lieu dans un espace réel et voilà comment les éléments de cette mise en scène dépouillée mais néanmoins théâtrale ont existé. Ces éléments, auxquels



s'ajoute la présence d'un verre devant la photographie, nous arrêtent devant le dispositif du tableau. De la forme humaine qui y est présentée on ne peut percevoir la silhouette que par le biais de la main qui en souligne le contour. Cette silhouette féminine est révélée lorsque l'artiste pose à intervalles réguliers ses mains sur le pourtour extérieur de son corps. De plus, la main par sa finesse ne semble pas être celle d'un homme. Cependant, là s'arrête la référence au genre qui n'est pas le propos de l'image. Ces mains souvent translucides ou en traînées, parfois d'un blanc solide, surexposées, semblent flotter sur un même plan devant le corps et sans profondeur de champ, comme si elles se retrouvaient contraintes derrière un plan imaginaire parallèle à la surface de l'image. Ici la perspective est pratiquement inexistante et le blanc fait surface au corps qu'il enveloppe mais ne pénètre point, les mains semblent épouser la surface de l'image et nous arrêtent devant le tableau.

Le subterfuge utilisé par Sugimoto pour réaliser ses œuvres nous est moins donné, surtout pour sa série présentant des salles de cinéma ayant un écran illuminé d'où émane une lumière blanche. Pourquoi n'y a-t-il personne dans la salle et rien qui ne laisse deviner qu'il s'agit d'une représentation dans son entièreté ou simplement de la lumière du projecteur sans film? Sans explication cette image présente une lumière superbe qui émane d'un écran de cinéma, laquelle éclaire l'architecture ornée de la salle. Avec l'explication du concept, qui est de capter une représentation dans son entièreté, nous comprenons que l'illumination de l'écran provient de l'accumulation de la lumière de l'image et non d'une projection sans film. L'entièreté d'un long métrage, dont la lumière cumulée annule la représentation sur ces photographies de Sugimoto, présente cent trente mille photogrammes au rythme de vingt-quatre images par seconde pour une durée habituelle d'au moins quatre-vingt-dix minutes. Cette cumulation de photogrammes, cette surcharge annule l'*historia*. Ce qui est capté c'est l'absence créée par la surcharge de lumière, c'est la présence dans son entièreté d'un

long métrage cinématographique synthétisé sur une pellicule photographique. La synthèse du film sur cette image unique se fait cependant au prix de la disparition de la représentation.

Le choix d'utiliser le médium photographique noir et blanc pour Sugimoto et de Demaison est assez singulier. Pour enregistrer la durée d'un film une caméra vidéo aurait semblé le choix approprié, idem pour la performance en huis clos de Demaison. La photographie représente depuis le début du vingtième siècle l'instantanéité, le cliché. Le choix de la photographie pour exprimer la durée, un événement dans le temps amène le photographe à utiliser l'appareil photographique d'une façon qui n'avait pas été prévue par le concepteur de l'appareil. En soi cela pourrait ne pas être très original puisque la plupart des inventions ont un usage qui n'était pas celui auquel avait songé son inventeur (Ascher, 2006, p. 8 et 10). Cependant, ce qu'il y a de particulier avec l'appareil photographique c'est qu'il est conçu pour réaliser un certain éventail d'images. Il est d'une certaine manière programmé par ses concepteurs qui en fixent les limites. L'utilisateur réalisera des images à l'intérieur du spectre de possibilités de l'appareil. Mais comme le formule Flusser (2004, 1983), l'éventail des images possibles semble être infini simplement parce que le nombre en est très grand. Ce qu'il y a d'intéressant avec l'appareil photographique c'est qu'il est littéralement une boîte noire, avec laquelle nous interagissons : le programme de l'appareil est intégré à l'objet et définit les paramètres des images possibles. Le programme ne peut être dissocié de l'appareil comme cela est le cas avec les logiciels de l'ordinateur personnel. Il s'agit d'un appareil spécialisé tout comme le lecteur de fichiers numériques de type MP3 par exemple.

Demaison et Sugimoto, selon le raisonnement de Flusser (2004, 1983), auraient produit avec l'appareil des photographies qui ne faisaient pas partie de l'ensemble des images prévues par les concepteurs de l'appareil. Leur image est hybride : c'est un plan fixe qui cumule dans la durée le mouvement pour l'une et la lumière pour l'autre. Dans le premier, la durée fait apparaître une accumulation de mouvements de mains, et dans le second, par l'accumulation de l'enregistrement d'images sur l'écran, il fait disparaître l'image sur celle-ci et apparaître la salle. L'appareil photographique, qu'il soit argentique ou numérique, n'a pas été conçu pour accumuler plusieurs images sur le même plan. Néanmoins, le contrôle manuel de la longueur du temps de l'exposition offre une ouverture qui permet d'en détourner l'usage. Ce contrôle manuel est un espace qui donne une liberté à l'utilisateur. Selon Flusser (2004, 1983) les pratiques photographiques qui entrent dans la catégorie de la photographie expérimentale, sont des pratiques qui produisent des images qui ont le potentiel de surprendre le regardeur. L'intérêt de produire de telles images réside dans la possibilité pour l'utilisateur de trouver un espace de liberté dans son interaction avec l'appareil. Plus l'appareil présente « d'ouverture », c'est-à-dire des contrôles qui peuvent être régis par l'utilisateur, meilleures sont les possibilités de déjouer les intentions des concepteurs, soit en produisant une image qui n'était pas prévue par le « programme ».

Quel est l'intérêt de produire une image qui n'était pas prévue par le « programme » de l'appareil ? Selon Flusser (2004, 1983), l'appareil photographique est le premier exemple d'objet postindustriel qui ne correspond pas au concept de l'outil mais plutôt à celui de l'automate, de l'appareil à fonction spécialisée qui est ici une extension de la fonction de l'œil qui permet d'enregistrer une image fixe. Nous savons qu'au dix-huitième siècle, avec les automates mécaniques de Vaucanson (1709 -1782), l'être humain a d'abord façonné les machines à son image pour ensuite renverser cette

situation et s'examiner en fonction de la métaphore de la machine (La Mettrie, 1748, *L'Homme-machine*). L'appareil photographique est un automate de l'œil avec lequel nous jouons à produire des images. Les paramètres du jeu en sont le programme, l'appareil et l'information que l'image peut apporter :

Car la photographie n'est pas un outil au même titre qu'une machine ; c'est un jouet, au même titre qu'une carte à jouer ou un pion d'échecs. Si la photographie devenait un modèle, il ne s'agirait pas de remplacer un outil par un autre en guise de modèle, mais de remplacer un certain type de modèle par un type entièrement nouveau. L'hypothèse suggérée plus haut, selon laquelle nous commençons à penser selon les catégories photographiques, signifie que les structures fondamentales de notre *Dasein* se transforment. Ce qui est en jeu n'est donc pas le problème classique de l'aliénation, mais une révolution existentielle, dont nous n'avons aucun exemple. Dit sans détours : ce qui est en jeu, c'est la question de la liberté dans un nouveau contexte. (Flusser, 2004, 1983, p. 82).

Ce nouveau contexte est celui décrit par Virilio et Haraway du passage d'une société industrielle où régnaient la machine, le capital et le mode hiérarchique, à celle postindustrielle où dominant l'automate, l'informatique et les réseaux. Dans notre société nous sommes de plus en plus entourés d'automates programmés avec lesquels nous interagissons ou plutôt avec lesquels nous jouons selon les paramètres de l'interface sans pouvoir en modifier les règles. Dans cet environnement de jeu, entre hasard et nécessité, comment poser la question de l'espace de liberté ? D'après Flusser (2004, 1983, p. 83), le photographe est le premier exemple d'humain dont la pratique peut nous aider à répondre à cette question de liberté dans ce nouveau contexte d'interaction avec les boîtes noires. Ce sont les photographes qui ont une pratique expérimentale qui permettent de formuler des réponses sur cette question de liberté. Ces photographes cependant ne formulent pas leur relation à l'appareil en fonction de ce concept :

... les photographes au sens qu'on donne ici à ce terme. Ceux-là sont réellement conscients que l' « image », l' « appareil », « le programme » et l' « information » sont les problèmes fondamentaux auxquels ils doivent se confronter. Tout aussi réellement, ils s'efforcent consciemment de produire des informations imprévues – en d'autres termes, de tirer de leur appareil et de mettre en image quelque chose qui ne figure pas dans son programme. Ils savent qu'ils jouent contre leurs appareils. Néanmoins, ils n'ont pas conscience de la portée de leur propre pratique : ils ne savent pas qu'ils tentent de répondre à la question de la liberté dans le contexte général des appareils. (Flusser, 2004, 1983, p. 84)

Sugimoto, Thorneycroft et Demaison sont des exemples de photographes qui jouent avec les limites de leurs appareils. Des réponses ont déjà été apportées par de telles pratiques, en voici les types :

Premièrement, on peut tromper l'appareil, aussi obstiné soit-il. Deuxièmement, on peut introduire clandestinement dans son programme des intentions humaines qui n'y étaient pas prévues. Troisièmement, on peut contraindre l'appareil à produire l'imprévu, de l'improbable, de l'informatif. Quatrièmement, on peut mépriser l'appareil ainsi que ses productions, et détourner son intérêt de la chose en général pour le concentrer sur l'information. En d'autres termes, la liberté est la stratégie qui consiste à soumettre le hasard et la nécessité à l'intention humaine. Être libre, c'est jouer contre les appareils. (Flusser, 2004, 1983, p. 83).

Les trois premières réponses correspondent à des pratiques photographiques expérimentales pour lesquelles l'enjeu se situe dans le type de rapport au boîtier et dans la maîtrise des limites techniques de ses composantes. L'interaction avec l'appareil est centrale dans ce type de pratique : il faut bien le connaître pour bien le déjouer.

Sugimoto, Thorneycroft et Demaison trompent l'appareil : Ils prétendent photographier un plan fixe qui nécessite une longue exposition alors que le but est de capturer une accumulation ou un mouvement sur la pellicule. D'autres stratégies qui peuvent tromper l'appareil sont la double exposition, pousser un film au développement afin de le rendre plus sensible à la lumière et développer le film en procédé croisé, ce qui peut créer des effets de contraste et de couleur plus intenses que ceux de l'objet photographié. D'autres façons de déjouer la lecture de l'appareil sont de forcer le contre-jour en faisant la lecture de lumière sur l'arrière plan, et en utilisant une lentille grand-angle par exemple, pour réaliser un gros plan et ainsi déformer le sujet par la distorsion. Pour ma part, j'utilise deux stratégies en synergie afin de produire des photographies qui n'étaient pas prévues par le « programme » de l'appareil. La diapositive d'une reproduction d'un tableau permet de projeter la figure peinte sur un modèle et le procédé croisé, de créer l'effet de fusion entre l'image projetée et le modèle. Tel n'était pas l'usage prévu pour la reproduction et la diapositive : le peintre n'aurait pu prévoir que sa figure peinte se retrouverait un jour dans cette position (Benjamin, 2000, 1939, p.275).

L'imprévu et l'improbable Sugimoto, Thorneycroft et Demaison les produisent puisqu'ils mettent au point un dispositif de mise en scène d'un « cela n'aurait pu arriver » par hasard. L'informatif, par la lumière captée par l'appareil de Sugimoto, révèle un lieu sous un nouveau jour et suscite une nouvelle façon de regarder l'objet. Une autre approche consiste à concentrer ses efforts sur la mise en scène du sujet photographié, soit la quatrième réponse de Flusser. Ce type de pratique correspond à celle de Sherman où elle nous informe en mettant en scène l'improbable et l'imprévisible. Ce dernier se manifeste par la transformation successive qui ne peut exister que lorsque mise en scène. Elle questionne en démontrant la construction

culturelle du féminin dans les *Films Stills*<sup>1</sup>. Elle présente l'imprévu, l'improbable dans les *History Portraits* où à l'aide de techniques de maquillage utilisées au cinéma elle introduit des éléments grotesques dans la construction du personnage. Elle questionne la représentation en ne prétendant pas faire une reconstitution historique de ces tableaux. Elle a plutôt mis de l'avant que ce qui est représenté n'est pas « ce qui a été ». Elle utilise les techniques de maquillage du cinéma et les techniques d'éclairage qui permettent de créer une atmosphère grâce aux choix de gels colorés. Le décalage entre la représentation idéalisée que permet le portrait peint et le modèle tel que photographié par Sherman est appuyé dans ces portraits photographiques. Ceux-ci atteignent leur cible en étant suffisamment précis dans leur référence à des types ou styles de tableaux européens qui font partie d'un corpus d'œuvres d'un cours d'introduction à l'histoire de l'art occidental. Le maquillage est ici la technique détournée et la photographie utilisée selon les règles de l'art pour informer.

On remarque que trois de ces artistes font référence au cinéma, d'une manière bien différente certes, Sugimoto par le lieu et le sujet, soit la salle de cinéma de type palace. On a vu dans le chapitre I qu'un nouveau médium englobe et sédimente les précédents. Sugimoto utilise une stratégie contraire où la photographie englobe le cinéma par la captation de l'entièreté d'une projection cinématographique sur un seul négatif. L'image résultante présente la synthèse d'une accumulation de temps. Il y a ainsi interpénétration entre ces médium.

Demaison rend visible par l'accumulation du temps sur un même négatif, soit le trajet des mains sur un même plan à la manière de certaines études de Marey dans

---

<sup>1</sup> Le masculin est aussi une construction culturelle tel que le démontre le réalisateur espagnol Pedro Almodovar dans son film *Talons aiguilles* (1991).



lesquelles le mouvement est accumulé. La lumière semble émaner des mains et l'accumulation de celles-ci forme une figure que nous ne pouvions percevoir dans le déroulement du mouvement : c'est comme si elle superposait les photogrammes au lieu de les aligner. Quant à Sherman, dans un premier temps elle simule une scène tirée d'un film, pour ensuite se mettre en scène transformée par des techniques de maquillages développées pour les effets spéciaux au cinéma. En gardant la construction du personnage visible, cette visibilité de la construction oriente la lecture de l'image. Finalement, Thorneycroft détourne l'objet et les assemblent. Ceux-ci présentent une esthétique archaïque, ils sont transformés en accessoires de rituels en associant par exemple une relique animale et un masque de pilote d'avion de chasse (F-18, voir fig. 2.6). Le détournement de l'usage de l'objet combiné à la révélation de la scène par l'artiste/modèle qui dirige une lampe de poche donne une particulière à ces images qui semblent émerger de l'obscurité de l'inconscient avec pour guide le trajet d'une lumière fluide qui dirige le regard.

On a vu comment Demaison, Thorneycroft et Sugimoto ont choisi le médium photographique pour non pas simplement capter le réel, mais pour le cumuler, ce qui n'est pas un usage courant de l'appareil photographique et cette cumulation crée un effet d'enchantement sur le spectateur en lui offrant autre chose qu'une image miroir du visible. Pour Demaison il permet de rendre en photo les vues multiples du tableau *Nu descendant l'escalier* de Duchamp (1912), mais en organisant cette cumulation de mouvement pour révéler une forme qui n'aurait pu être vue autrement. Thorneycroft nous présente le trajet de la lumière : ici le trajet accumulé de la lumière permet de percevoir d'un coup ce qui s'est déroulé dans le temps. Pour Sugimoto, avec la mise en abîme du film dans la photographie, il nous fait voir la disparition de toute compréhension du contenu qui survient avec la surcharge d'information. Cette surcharge annule le contenu pour laisser une lumière blanche qui émane de l'écran et

qui éclaire l'architecture d'une salle déserte : l'écran de cinéma simule par cette cumulation de lumière l'éclairage de l'écran cathodique. Mes photographies de la série des *Avatars* se veulent une simulation de figures à l'écran. Leur luminosité, due à l'éclairage direct de la peau du modèle par la lumière de la projection et au procédé croisé, évoque le boîtier lumineux où le corps des modèles joue le rôle d'écran. Le corps est habillé, fardé par la lumière qui provient d'une pellicule photographique de la reproduction d'une peinture. Cette stratégie cumule la pellicule photographique et la peinture sur une même surface photographiée. Au chapitre IV, les photographies intitulées *Archétype* présentent la projection de collages numériques photographiés à l'écran. Ces diapositives d'écran projetées sur le modèle offrent des photographies qui englobent l'écran de l'ordinateur, soit une image numérique. Les photographies présentées dans ce chapitre offrent par diverses stratégies la cumulation du temps, du mouvement ou de médium qui nous présentent des images qui n'étaient pas prévues par les concepteurs de l'appareil photographique.

Dans ce chapitre on a regardé le travail d'artistes ayant une pratique photographique, Sugimoto, Demaison, Thorneycroft et Sherman, qui rendent visible ou perceptible ce qui ne l'est habituellement pas. Où l'appareil photographique pour Sugimoto Thorneycroft et Demaison étend la fonction de l'œil, réalisant des images qui ont le potentiel de surprendre le spectateur et de susciter l'imagination de celui-ci. Ils contractent le temps et accumulent la lumière, de telle sorte que le trajet de la lumière et le déroulement du mouvement sont rendus visibles dans la composition. La lumière, ce nouvel absolu selon Virilio qui a supplanté l'espace et le temps, est au centre de ces pratiques qui permettent de rendre visible autre chose que le « ça-a-été » photographique. Quant aux images de Wall c'est la surface même qui par sa luminosité et son très grand format, évoque l'écran cinématographique, le

photogramme de l'image *pensive* de Barthes et l'image contemplative qu'est le tableau historique.

On a vu comment dans leur relation au médium photographique, ces artistes ont su aménager un espace de liberté tel qu'identifié par Flusser, pour réaliser des images contemplatives. Des images qui par la longue exposition baignent dans une lumière autre que celle perçue par l'œil. Ces images convoquent le « ça-peut-être » de l'image numérique qui passe de l'œil à l'esprit pour concevoir le réel (Kibel, 2003). On a vu comment le travail de ceux-ci s'articule par rapport au dispositif du tableau et comment des artistes dans d'autres disciplines, telles l'installation, la vidéo et les arts interactifs utilisent des dispositifs qui correspondent au passage du « point de vue » au « point d'être ». Ce point d'être qui est au centre du travail de Shaw et duquel on aborde les œuvres de Viola, et qui est aussi en jeu dans l'installation *Stylod* de Thorneycroft. Je remarque avoir sélectionné les œuvres de trois femmes artistes qui ont choisi de se mettre en scène et pour lesquelles la main et le corps jouent un rôle clé dans le développement de leur langage visuel. Ainsi la relation entre l'œil et la main, l'invention de nouvelles façons de faire et le bricolage font partie du processus de création de ces artistes. On a vu en Introduction que cette relation entre l'œil et la main a été des plus déterminantes d'après Leroi-Gourhan (1986) dans notre parcours évolutif pour développer nos capacités cognitives et faire de nous des êtres humains. Ces pratiques réhabilitent la place centrale du corps à partir duquel on existe et à partir duquel on incorpore les nouvelles technologies. Elles sont compatibles avec la notion de « point d'être » qui redonne une place centrale au corps, un « point d'être » qui se poursuit par extension dans les réseaux numériques. Au centre de ma pratique se trouve le respect du pouvoir transformateur du corps et de la relation entre l'œil et la main qui entrent en jeu dans la préparation de toutes les étapes de réalisation des

images : des accessoires aux interventions sur les diapositives, à la mise en scène et la prise de vue.

Par cette recherche ces artistes contribuent au champ de réflexion sur la relation entre l'espace, le sujet, la lumière et le temps pour établir ou nier la possibilité d'une distance critique. Quant à Viola, on a vu qu'il réussit avec son langage de l'image mouvement qui emprunte aux techniques cinématographiques à produire des images qui ressaisissent le langage traditionnel de la philosophie et de la religion tout en étant contemplatives, soit en portant à la réflexion plutôt qu'à l'hypnose médiatique.

On va maintenant se concentrer à partir du prochain chapitre sur ma pratique artistique, soit la dynamique à l'œuvre dans le dispositif de prise de vue, puis les œuvres. Mon approche présente des similarités avec Sugimoto, Thorneycroft et Demaison pour ce qui est de l'utilisation d'une technique de prise de vue singulière, ainsi qu'une référence à la peinture et à l'environnement numérique par le biais de la photographie. Nous allons voir la triade de la démarche artistique de Balpe (2000) qui est un modèle général qui ne présente pas de restriction quant à la pratique ou l'époque. Ce modèle me permettra de situer ma propre pratique pour ensuite examiner les relations à l'œuvre dans mon dispositif.

### CHAPITRE III

#### UN APERÇU DU PROCESSUS À L'ŒUVRE DANS MA PRATIQUE PHOTOGRAPHIQUE

Ce chapitre présente les éléments qui composent ma pratique artistique en photographie avec modèle en studio ainsi que les relations à l'œuvre entre les éléments du dispositif. On a vu dans le chapitre I le contexte de notre époque, son rapport au temps, et comment société et courants artistiques sont liés. Dans le premier chapitre on a cité Wolf (2005) qui présente l'artiste comme étant celui qui formule l'esprit du temps (*voir* sect. 1.3) et au chapitre II, l'exemple d'œuvres d'artistes contemporains qui traduisent à leur façon cet esprit. Dans ce chapitre on va faire un parallèle entre trois relations triangulaires : - celle du sujet à l'espace et au temps, dans un contexte où la commutation informatique prévaut; - le système triadique du contexte de la démarche artistique; et - les éléments de la relation triangulaire qui sous-tendent ma pratique photographique. On va aussi envisager la relation entre les éléments en présence dans mon studio comme étant une métaphore de la société dans laquelle le sujet/citoyen évolue du point de vue du rapport à l'espace et au temps. On va voir comment s'articulent entre eux les éléments du dispositif qui permettent d'aborder ce rapport changeant et comment les éléments en jeu s'agencent dans les images issues de ce type d'interaction en studio. On va aussi examiner comment la fluidité de l'image projetée sert de pierre angulaire au dispositif qui me permet d'entrer en dialogue avec les transformations introduites par le numérique dans notre société. Je vais utiliser ma position qui me situe du côté du processus à l'œuvre, ce qui inclut le choix des outils et des moyens de réalisation, ainsi que la direction de l'interaction entre les éléments mis en présence à la prise de vue. Soit la mise en relation des liens dynamiques qui s'établissent entre les éléments choisis.

### 3.1 Relations triangulaires

On a vu dans le chapitre I que le facteur lumière est apparu avec la théorie générale de la relativité ce qui a bouleversé de façon métaphorique notre relation à l'espace/temps. Aujourd'hui, de façon concrète l'information voyage sur les réseaux informatiques de fibre optique à une vitesse qui tend à se rapprocher de celle de la lumière. Cette commutation de l'information bouleverse notre rapport à l'espace/temps au quotidien puisqu'elle permet d'être à la fois ici et là-bas. L'individu peut être situé dans une relation triangulaire avec sa situation relative dans l'espace/temps et à la modification de sa relation à l'espace et au temps grâce aux nouvelles possibilités de présence à distance. Je nomme cette relation triangulaire « Contexte général du sujet » (*voir* fig. 3.1).

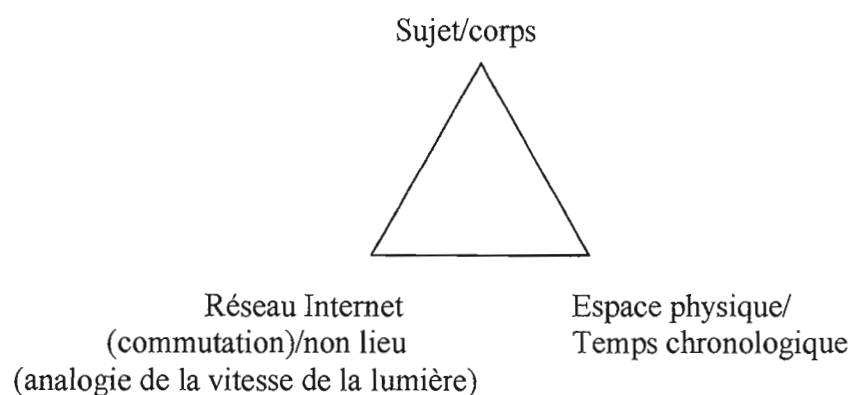


Figure 3.1 Contexte général du sujet

Ce sujet/corps est un citoyen qui vit dans un environnement, soit un espace ayant des caractéristiques culturelles. Au quotidien, il peut échapper de façon ponctuelle à la situation géographique et chronologique de ce lieu en accédant à un réseau informatique de télécommunications tel Internet. L'information y circule à une vitesse qui tend à se rapproche de celle de la lumière, donnant une impression

d'instantanéité. L'individu peut communiquer et manifester une présence de diverses façons, allant du simple courriel à la participation à un forum, un clavardage ou un jeu pour lequel il se choisit un avatar pour le représenter virtuellement. Il peut aussi garder le contact, entretenir une relation à distance avec un téléphone cellulaire, un ordinateur portable et autres appareils intermédiaires, pour autant qu'il soit dans un espace physique où l'accès au réseau est possible. Dans un tel contexte, la commutation prend le pas sur la communication :

Car le sens ne se génère plus par codage et décodage, énonciation, transmission, réception et lecture, mais par contact, commutation, contamination, hybridation entre l'image et le regardeur. Le sens des images n'est plus ce que l'on en comprend, ni même ce que à quoi elles servent (interprétation à la Wittgenstein), il est ce qui change. Dans cette culture de la Commutation, il ne s'agit plus désormais -et peut-être le regrettera-t-on- de s'exprimer (de se projeter hors de nous-mêmes) mais de se brancher, d'accéder au réseau de l'image. (Couchot, 1987, 1997, p.5).

On a vu avec Cauquelin (*voir* sect. 1.4) l'importance du trajet dans la réception de l'œuvre, ainsi que le trajet qui l'emporte sur l'objet avec Virilio (*voir* sect. 1.4). La commutation qui prend le pas sur la communication correspond à cette prééminence du trajet sur l'objet, au sens qui émerge dans une relation dynamique avec la connexion, à la constitution du sens dans le passage de l'une à l'autre et non dans l'expression du sujet. L'expression a dominé en art sur le dix-neuvième siècle et une partie du vingtième. Delacroix et le style romantique sont un exemple de l'expressivité en peinture (*voir* sect. 2.7). Que fait l'artiste contemporain en s'appropriant ou en actualisant une œuvre expressive ? Le sens de cette nouvelle œuvre émerge-t-il de son rapport à l'œuvre auquel se réfère l'artiste, de ce qui change dans le passage de l'une à l'autre ?

Cet exposé du contexte général du sujet citoyen est très spécifique à notre époque. L'artiste vit dans ce contexte et sa démarche artistique s'inscrit en résonance avec celui-ci. Jean-Pierre Balpe (2000, p. 42) présente la démarche artistique comme une



relation triangulaire qu'il qualifie de système triadique afin de communiquer l'aspect dynamique des relations en jeu : ce système est composé de trois éléments qui « tirent » dans des sens contradictoires. Ces pôles sont : « ... le *subjectif*, le *matériel* et le *culturel*. Ou, pour le dire d'une autre façon, l'*individuel*, le *technique* et le *collectif*—le JE, le ÇA et le ON-NOUS-IL ; » (Balpe, 2000, p. 42). Il exprime les variations que prennent le collectif d'une période, ou d'une société à une autre en associant le ON aux groupes fortement structurés, le NOUS aux groupes où les individualités restent fortes et le IL, aux sociétés où le groupe à une allégeance à une figure emblématique telle le roi, l'empereur ou Dieu. L'artiste se trouve au centre de ces tensions et selon les époques le collectif peut avoir plus ou moins de poids. Par exemple, dans un régime totalitaire ou monarchique, le collectif s'affiche par la représentation qui obéit à des codes et qui réduit la possibilité de présentation par l'artiste. Alors que dans la société occidentale d'aujourd'hui où les valeurs communes sont moins définies, l'art s'appuie dans cette dernière sur le subjectif : « La représentation, comme système de références sémiotiques, s'efface devant la présentation comme affirmation de l'individualité. » (Balpe, 2000, p. 43). Dans cet environnement l'artiste jouit d'une grande liberté dans ses choix du médium matériel/technique : « Après Duchamp, s'est fait jour l'idée qu'il n'existait pas de techniques, de matériaux spécifiquement artistiques surtout dans le domaine des arts plastiques. » (Couchot, Hillaire, 2003, p. 113). À la limite le médium peut devenir l'artiste comme dans les cas de Sophie Calle et d'Orlan par exemple. Ce type d'art aurait été impensable dans un environnement où le culturel/collectif est codé et où le matériel/technique doit correspondre à des règles très strictes comme cela a été le cas avec les icônes, avec ses règles de nature symbolique et la perspective, avec ses règles d'organisation de l'espace (voir fig. 3.2).

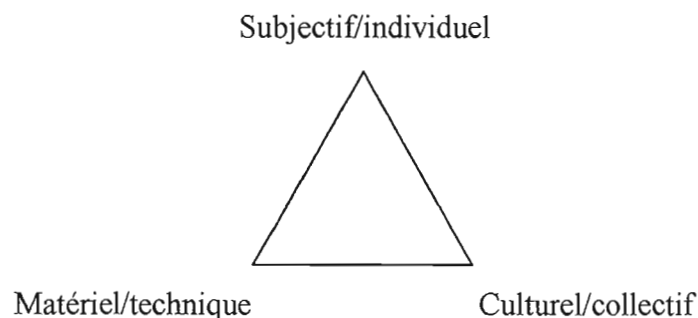


Figure 3.2 Contexte de la démarche artistique de Balpe (2000)

Cependant, dans toutes les configurations, le subjectif et le collectif ne sont jamais complètement évacués. De plus, chaque médium à une même époque exprime différemment celle-ci : « Le point de stabilisation, c'est-à-dire l'ici et maintenant de l'approche critique, est ainsi fondamental... la particularité baroque ne s'exprimera pas de la même façon dans la musique, la littérature ou la sculpture » (Balpe, 2000, p. 42). Elle ne s'exprimera pas de la même façon selon la subjectivité de l'artiste à l'intérieur d'une même discipline. De plus, s'il est possible de donner une définition au baroque par exemple, celle-ci devra être revisitée selon les cultures, techniques et individus. L'originalité est une composante fondamentale de l'approche artistique et les forces des pôles d'attraction entre les composantes permettent à chacun des pôles de varier dans le degré, mais aucun n'est jamais complètement évacué. Ainsi dans notre société, la faiblesse du collectif amène diverses stratégies qui font appel au technique pour le réintégrer « ... aujourd'hui une part de ce qui fonde les recherches de création collective ou interactive est une tentative de résistance du NOUS (collectif) à partir des techniques numériques... » (Balpe, 2000, p. 43). La démarche de Shaw, que nous avons vue au chapitre précédent, correspond à cette tentative d'intégration du collectif via l'interactivité numérique. Toutefois, l'artiste qui ne s'insère pas dans ce mouvement de création collective ou interactive ne fait jamais un art qui évacue totalement le collectif. L'artiste agit à partir de sa subjectivité sur le matériel et le collectif pour se définir : « La démarche artistique est ainsi une tension

forte qui, refusant l'équilibre établi, cherche à imposer au système triadique une nouvelle stabilité... » (Balpe, 2000, p. 44). Mais cet équilibre n'est jamais atteint, il ne peut qu'être dynamique puisque le moindre changement dans l'un des pôles suscite la recherche d'un nouvel équilibre.

Cette articulation de la démarche artistique en système triadique par Balpe (2000) permet de mettre en perspective plusieurs aspects de la pratique contemporaine. D'abord il y a la primauté de la présentation sur la représentation qui est expliquée par Foster (1996, 2005, p.190) comme étant liée à l'absence de scène, soit à l'ob-scène. Balpe explique ce constat en le liant à l'absence de codes et de règles collectives strictes qui sont nécessaires pour établir un code de la représentation. Quant à Virilio il aborde le sujet sous l'angle de la fin de la représentation publique qui est substituée par l'image sur écran en direct et qui dénote d'un effritement du collectif (*voir* sect. 1,4). Par ailleurs, l'exemple de la démarche artistique de Shaw qui se déploie dans l'espace public (*voir* sect. 2.6), illustre ce passage d'un art qui se vit d'abord dans la collectivité, dont le déroulement inclut un aspect chaotique, vers une approche plus restreinte qui met davantage l'emphasis sur la relation à l'image virtuelle interactive. Toutefois, une nouvelle relation entre le collectif et l'individuel émerge de ce type d'installation interactive où l'un des visiteurs joue le rôle de guide pour les autres (*voir* sect. 2.6)

En résumé, chaque période, chaque groupe culturel, chaque champ artistique, chaque technique, matériau et les diverses façons de les utiliser et de les combiner, font partie de la relation triadique dans laquelle chaque artiste contribue par sa subjectivité. Puis chaque groupe culturel différent et chaque période subséquente qui entre en contact avec cet art pose un regard différent, puisque l'environnement culturel/collectif diffère et possiblement l'environnement technologique. Chaque changement dans un des éléments de la triade contribue à la réalisation d'un art différent et d'une réception différente.

Les éléments de la triade de ma démarche artistique se retrouvent dans le dispositif de prise de vue avec modèle en studio. Ceux-ci sont répartis dans trois éléments extérieurs à moi-même, mais qui sont le véhicule de mes choix. Lors de la séance en studio, le modèle photographié, qui est un des sujets/citoyens décrits dans la relation triangulaire (voir fig. 3.1), se retrouve dans un espace physique déterminé pour une période de temps d'environ deux heures où je dirige son interaction avec la projection d'une diapositive. Les triangles relationnels établis précédemment sont toujours valides mais cette fois le but de celui-ci est de réaliser une image photographique. Par rapport au premier triangle, dans l'espace du studio, le sujet/corps est le modèle vivant, la lumière est celle du projecteur qui projette une figure peinte sur le modèle, et entre ainsi en contact avec celui-ci, l'espace est celui du studio que l'appareil photographique va capter. Puis, le temps est à la fois celui introduit par l'image projetée et celui du modèle, soit un télescopage du temps entre une figure peinte depuis plusieurs siècles et un être contemporain (voir fig. 3.3).

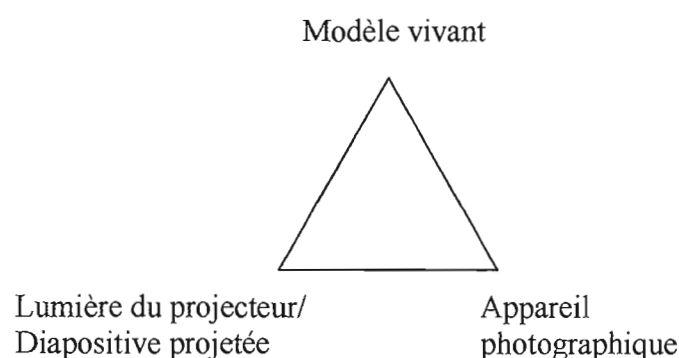


Figure 3.3 Contexte du modèle lors de la séance de prise de vue

Par rapport au triangle de la figure 3.2, le modèle en studio est à la fois le corps individuel qui apporte son regard et sa subjectivité et le corps comme « matériau » choisi par l'artiste qui correspond au corps collectif dans lequel le

regardeur, une fois l'œuvre présentée se projettera aussi. L'élément technique est introduit par la lumière du projecteur qui sert à la fois d'éclairage pour la photographie et de médium pour projeter une image peinte sur le corps du modèle. Cette image d'une figure peinte appropriée est la reproduction d'un bien culturel hérité d'une autre époque souvent un bien collectif faisant partie de la collection d'un musée d'état tel le Louvre, que des techniques et appareils du vingtième siècle permet de présenter reproduit et dématérialisé de cette façon. Cette appropriation introduit aussi la triade de l'artiste qui a peint la figure appropriée, elle perpétue d'une autre façon la notion d'éternité qu'apporte le portrait à ceci près que ce n'est plus la personne peinte que nous connaissons, simplement sa représentation. Ainsi, dans ce dispositif la subjectivité de l'artiste s'exprime par ses choix des éléments, la mise en scène et parfois la réalisation d'éléments qui sont appelés à interagir en studio, et par les choix techniques faits à la prise de vue qui détermineront l'image résultante. Dans chacun des trois éléments du dispositif, plus d'un élément de la triade de la démarche artistique de Balpe (2000) se manifestent. Le corps est au centre de cette pratique où le dispositif me permet de renvoyer une forme de mémoire collective, qu'est le tableau, vers le corps d'un sujet contemporain et d'établir des liens dynamiques entre les éléments en présence.

Le but de cette rencontre en studio est de réaliser l'image d'une figure que je vais juger résolue. L'appareil photographique est le médium par lequel l'image est produite. Les éléments qui entrent en interaction en studio déterminent les caractéristiques de l'image captée, soit la projection d'une ou deux images sur le modèle, l'éclairage provenant de l'arrière, le jeu entre modèle et image projetée qui provoque la transformation des entités en présence, le regard du modèle, les accessoires portés et l'utilisation d'un miroir. Les choix dans l'ajustement de l'appareil sont aussi déterminants. Il s'agit de la profondeur de champ qui détermine la perception de l'espace, ce choix combiné à celui de la pellicule peut augmenter l'effet de fusion. Si la profondeur est très faible le sujet semble aplati et oscille entre

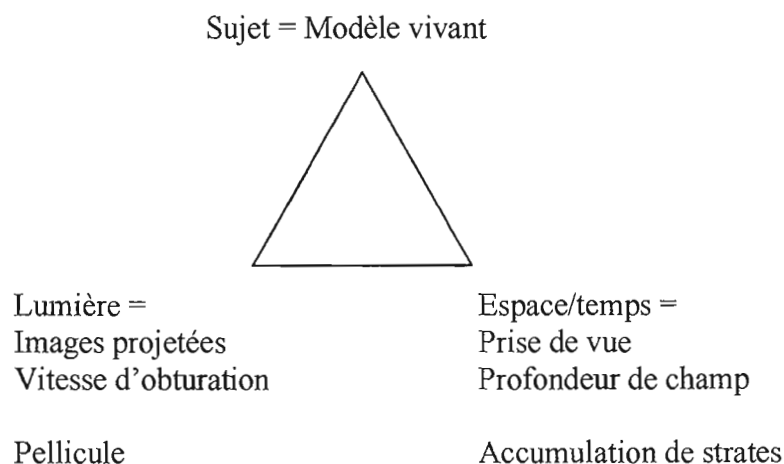


Figure 3.4 Éléments déterminant l'image

la deuxième et la troisième dimension. La vitesse d'obturation peut permettre de travailler sans trépied et ainsi d'augmenter ma mobilité dans l'espace et d'accélérer ainsi mon temps de réaction pour capter la transformation du modèle. Ces éléments prennent part à la relation triangulaire qui constitue la photographie ainsi réalisée (voir fig. 3.4).

On a vu comment la relation du sujet à l'espace/temps est altérée par l'accès aux réseaux informatiques et la possibilité de télé-présence (voir fig. 3.1), comment le sens émerge désormais de ce qui change, dans le trajet, plutôt que du contenu de l'image. On a signalé la relation triadique de la démarche artistique de Balpe (2000) (voir fig. 3.2), comment elle reflète chaque époque ainsi que l'originalité de chaque artiste, et comment cette relation se déploie dans mon dispositif de prise de vue. On a vu comment la triade du contexte général du sujet (voir fig. 3.1) est reproduite en studio par l'artiste en mettant en présence un sujet, soit le modèle et une image appropriée projetée sur celui-ci qui se transforme au moindre mouvement (voir fig. 3.3). La fluidité de la lumière permet de faire un lien métaphorique avec la fluidité de l'image numérique, d'aplanir le temps et avec une faible profondeur de champ



d'aplanir l'espace. L'appareil photographique permet de capter les rencontres entre la lumière du projecteur et le modèle dans l'espace physique. La photographie traditionnelle permet de capter la lumière qui réfléchit sur le sujet alors qu'ici avec la projection d'une diapositive comme éclairage la lumière réfléchit en tous points de la surface et semble émaner du sujet. L'œil ne perçoit pas de cette façon de telle sorte que cette photographie argentique présente une des potentialités de l'image, un « ça-peut-être » plutôt qu'un « ça-a-été ». C'est grâce en premier lieu à la projection d'une diapositive que l'image captée semble pour certains visiteurs avoir été rendue possible par le biais de la manipulation numérique de l'image.

L'image résultante présente à son tour une relation triangulaire. Cependant, l'interaction entre les composantes est désormais fixe sur ce triangle, les relations y sont déterminées. C'est à l'étape précédente qu'il y a possibilité de transformation. Nous allons maintenant examiner la relation qui s'établit pendant la séance de prise de vue entre l'artiste et ces relations triangulaires.

### 3.2 La relation dynamique de l'artiste avec le dispositif en studio

La troisième dimension de la relation triangulaire avec le dispositif en studio est apportée par l'artiste, moi-même, qui dirige et détermine l'interaction des éléments en présence. Le triangle devient ainsi une pyramide dont chacun des éléments peut alternativement être le point de vue duquel on peut examiner la question (*voir fig. 3.5*).

Pendant une prise de vue, l'artiste dirige l'interaction avec les composantes et entre en contact direct avec chacune d'elle, soit le modèle, la projection et l'appareil photo. J'ai choisi le triangle pour refléter qu'un changement dans la disposition de deux éléments ait des répercussions sur la dynamique de chacun d'eux avec le troisième. Par exemple, si l'artiste modifie la position du projecteur dans l'espace, la position du



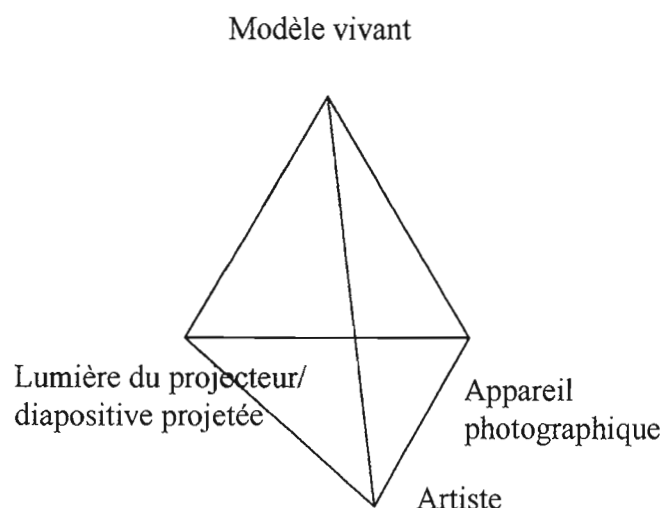


Figure 3.5 Pyramide du contexte de l'artiste lors de la séance de prise de vue

modèle, le point de prise de vue ainsi que l'ouverture de l'appareil demandent un nouvel ajustement. La proximité de l'artiste fait en sorte que la pyramide dont il représente le sommet, est pratiquement aplatie. Je peux tracer un cercle qui coïncide avec les trois sommets du triangle pour illustrer l'interaction constante entre les éléments (*voir* fig. 3.6). Cependant ce schéma relationnel ne représente pas la disposition physique dans l'espace où le modèle se retrouve systématiquement devant un fond clair ou opaque et le projecteur devant le modèle. Ce schéma relationnel ne représente pas l'artiste qui se déplace dans l'espace pour la prise de vue, les ajustements des composantes qui peuvent inclure des accessoires ainsi qu'une projection ou un éclairage qui est situé à l'arrière du modèle lorsque le fond est translucide.

L'artiste se doit d'être attentif au moindre changement lors de la séance puisqu'il est pratiquement impossible de reproduire exactement le même geste et la même expression du modèle en coïncidence avec une projection identique. L'artiste doit être

en mesure de voir ce qui se passe sous ses yeux et de prendre des décisions sur le champ quant à l'orientation que pourra prendre la figure qui émerge de ce processus. Il doit être aux aguets pour guider le modèle et l'écouter, modifier la mise en scène, changer l'image projetée si celle-ci ne s'achemine pas vers un résultat intéressant ou une piste qui mérite d'être poursuivie. L'échelle de l'image projetée demande à être ajustée ainsi que sa position dans l'espace pour susciter, provoquer une rencontre qui a le potentiel de surprendre et qu'il décide de capter. Ce type de pratique exige que tous les éléments soient physiquement dans le même espace/temps au même moment. Il s'agit d'une pratique où les éléments en présence interagissent avec l'image projetée et se modifient constamment par l'entremise de la lumière du projecteur.

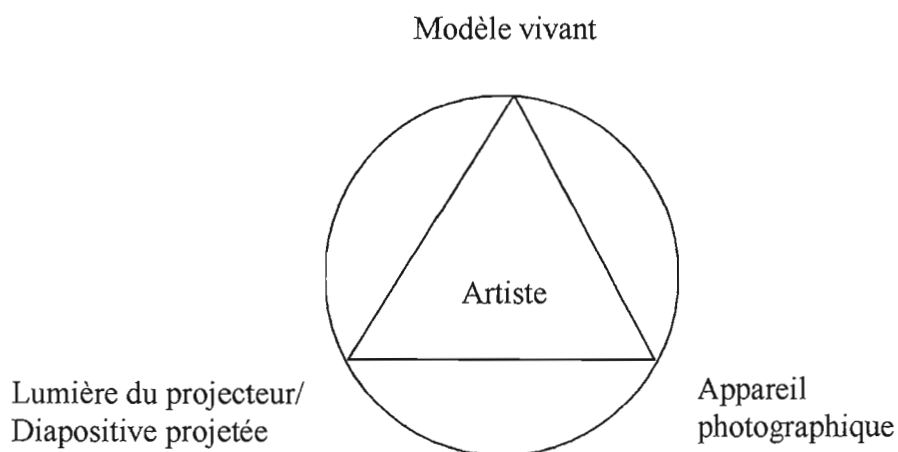


Figure 3.6 Artiste au centre du triangle lors de la séance de prise de vue

On a pu identifier trois duos de relations avec lesquels l'artiste interagit en studio. C'est la synergie entre les choix techniques et les choix plastiques des éléments qui produit l'effet de fusion qui caractérise la facture de l'image. L'ambiguïté quant à elle provient du choix des éléments mis en présence, tels un modèle féminin et la projection d'un tableau représentant un personnage masculin. L'ambiguïté est au

cœur du travail, et elle est dépendante de l'effet de fusion : les choix plastiques travaillent en synergie avec les choix techniques pour créer une image qui nous amène au-delà de la somme des parties.

Selon l'approche systémique développée par Gregory Bateson il est plus important d'identifier et d'étudier le motif relationnel entre les éléments que les éléments eux-mêmes puisque c'est : « *The pattern which connects.* » (Bateson, 1978). On va maintenant identifier la dynamique à l'œuvre dans les relations en jeu dans la pratique lors de la séance de prise de vue. L'artiste est l'élément par lequel cet événement relationnel existe, nous allons nous référer à la pyramide de la figure 3.5 où l'artiste forme trois triangles relationnels avec la base de la pyramide. Pour cette dernière, on choisit les éléments déterminants l'image de la figure 3.3 qui sont en interaction en studio avant d'être fixés sur l'image. J'ai choisi la pyramide bien que je sois consciente que le sommet de celle-ci soit très près de la surface du triangle de base pendant la séance de prise de vue. Je ne positionne pas l'artiste à plat sur la surface afin de refléter la tridimensionnalité de l'espace réel dans lequel évoluent les éléments en présence (voir fig. 3.5).

On a présenté la métaphore de la pyramide pour reconstituer les relations en jeu lors de la prise de vue en studio et constaté l'oscillation entre ce modèle et celui du triangle dans le cercle puisque lors de la prise de vue l'artiste se retrouve au cœur de l'interaction qu'il dirige. On a vu comment l'interaction entre les éléments en présence, qui agence les choix techniques et plastiques, détermine les qualités esthétiques de l'image qui résulte de ce processus. L'étude de l'interaction entre les éléments d'un système expose la dynamique à l'œuvre dans la pratique. C'est ce qu'on va voir maintenant.

### 3.3 Interaction entre les éléments en présence

Dans un premier temps, l'artiste dirige la projection d'un personnage de tableau peint sur le modèle vivant. Cette relation est représentée par le triangle formé par la face de la pyramide (voir fig.3.5) qui est constituée de l'artiste, de l'image projetée et de l'appareil photo. La projection épouse les volumes du modèle qui est nu. Sa peau blanche devient un écran vivant. Au moindre mouvement du modèle la coïncidence avec le personnage projeté se modifie. Ce dispositif présente l'avantage de réduire la reproduction de la peinture en lumière, de la rendre immatérielle et fluide. En projetant celle-ci sur une surface courbe et animée l'artiste se retrouve devant une image en constante modification où le modèle anime le personnage peint. L'apparence du modèle est transformée par la figure peinte devenue lumière et le personnage projeté se modifie par la distorsion de l'image suscitée par les modelés du corps.

L'artiste peut changer l'image projetée, en modifier l'échelle par le choix de la lentille, avancer ou reculer le projecteur, ajuster la hauteur du sol, le déplacer latéralement pour altérer comment cette image bidimensionnelle épouse la surface du corps. L'artiste dirige la pose du modèle et offre à celui-ci un miroir pour qu'il puisse avoir des points de repère. Ce miroir est situé en diagonale pour ne pas obstruer les rayons du projecteur ni entrer en conflit avec l'angle de prise de vue. Ce décalage de point de vue entre celui du modèle et celui de l'artiste ne permet pas au modèle de voir dans le miroir avec précision la nature de la distorsion et de la rencontre que l'artiste cherche à susciter. Cette relation triangulaire entre l'image projetée sur le modèle, qu'elle orchestre, est celle qui produit la transformation des éléments en présence. Soit l'ambiguïté quant à la nature du personnage qui sera peut-être captée puisque l'on ne peut être assuré de sa présence avant d'avoir visionné les images obtenues à la prise de vue.

Cette rencontre entre la projection et le modèle je pourrais la capter avec la vidéo, ce que j'ai fait à l'occasion. Cependant, le moment où les éléments en présence deviennent « autre » est très court. Alors, je pourrais passer à côté de ce moment parce que je serais trop préoccupée par la gestion des deux appareils. La vidéo se déroule dans le temps, elle requiert une chorégraphie du mouvement qui est différente de la recherche de la rencontre en photo. La vidéo demande, une justification du mouvement alors qu'en photographie seul l'instant compte, peut importe ce qui vient avant ou après. L'image qui défile n'a pas le même effet que l'image fixe. Cette dernière suscite la *pensivité* (Barthes, 1983, p. 90). D'autant plus que les images appropriées que je projette sur le modèle proviennent de tableaux, soit des images qui sont au départ de nature contemplative.

Je choisis de photographier cette rencontre avec un appareil photo de format 35 mm puisqu'il existe des lentilles sur cet appareil présentant une ouverture supérieure à ceux de format moyen (pellicule 120 à partir du format 4.5X6, soit un négatif ayant plus de deux fois la surface du négatif 35 mm). Les différents réglages me permettent d'accentuer l'effet de fusion entre corps et peinture qui est à l'origine de la présence de l'ambiguïté qui caractérise mes images. Je contrôle cette relation entre le modèle porteur de l'image projetée et l'appareil photo. Les réglages de l'appareil permettent de déterminer la relation à l'espace et au temps en fonction de la lumière, ce qui constitue la relation pyramidale (voir fig. 3.5). La combinaison des réglages détermine l'esthétique de mes photographies. Par exemple, une profondeur de champ réglée au minimum, soit à une ouverture maximale de la lentille, me permet de travailler en général à une vitesse suffisamment grande pour ne pas utiliser un trépied et ainsi d'avoir une liberté de mouvement et une rapidité d'action qui me permettent de capter un « moment » de transformation très éphémère. Il ressemble à un « ça-peut-être », une potentialité de la rencontre, un « moment » qu'il est pratiquement impossible de recréer en tous les points. Cette faible profondeur de champ crée un espace qui oscille entre l'aplat et le volume une source d'ambiguïté dans la lecture de

l'image. Cet effet d'aplatissement travaille de concert avec l'image projetée qui provient d'une autre époque pour produire un télescopage du temps, une contraction de l'espace-temps, une autre source d'ambiguïté. Puis, la réaction chimique de la pellicule en procédé croisé rend indissociable les deux entités photographiées qui ne forment désormais qu'un personnage. Sur la pellicule se rencontrent l'accumulation de lumière caractéristique de la photographie et l'accumulation de temps propre à la peinture. La synergie de l'ensemble produit un personnage qui est d'un autre ordre que la simple addition des entités en présence et de ce que l'œil peut percevoir (voir fig. 3.7).



Figure 3.7 *Lucie, incarnation 8*, 1999, photographie, 75X52 cm et *Portrait d'Élisabeth I*, c.1575, 113 X 78,7 cm, peintre anonyme, Galerie Nationale des Portraits, Londres (le tableau projeté sur le modèle)



De la rencontre entre un personnage peint et un modèle une seule des photographies de la séance sera exposée. Le sens émerge dans le changement, dans la transformation du modèle et du tableau sur chaque image et d'une image à l'autre. Ce dialogue entre peinture et modèle, entre peinture et photographie se poursuit d'une image à l'autre. Je présente dans l'espace de la galerie une série de transformations d'un même modèle avec des tableaux différents au lieu de présenter plusieurs états d'une rencontre avec un personnage particulier d'un tableau.

Le schéma de forme pyramidale offre l'avantage de présenter la relation dynamique entre les liens, de permettre de rapprocher ou d'éloigner les éléments en modifiant la position des points auxquels ils correspondent. Un triangle touchant la circonférence d'un cercle (*voir* fig. 3.6) est plus limité dans sa variation de configuration qu'une pyramide dans une sphère.

L'artiste interagit avec les éléments en présence en studio, pendant le temps intensif de la prise de vue. Après la prise de vue, aux éléments en présence se substituent les images réalisées. Si dans la pyramide nous substituons la base triangulaire des éléments de la séance (modèle, projection d'une diapositive et appareil photographique) par les choix qui ont déterminé la spécificité d'une image en particulier (*voir* fig. 3.4), nous aurons la relation à l'œuvre après la séance. L'artiste occupe une position où il se retrouve non plus au centre d'une dynamique relationnelle, mais à l'extérieure de celle-ci. Il peut ainsi prendre une distance vis-à-vis de l'image et analyser le résultat de la séance. Étant donné qu'il ne peut plus modifier, mais seulement constater la relation entre chaque élément, nous allons éliminer les liens de l'artiste à chaque composante et substituer le triangle par le rectangle de l'image (*voir* fig. 3.8). Son point de vue devient extérieur aux relations désormais fixées au sein de l'image.



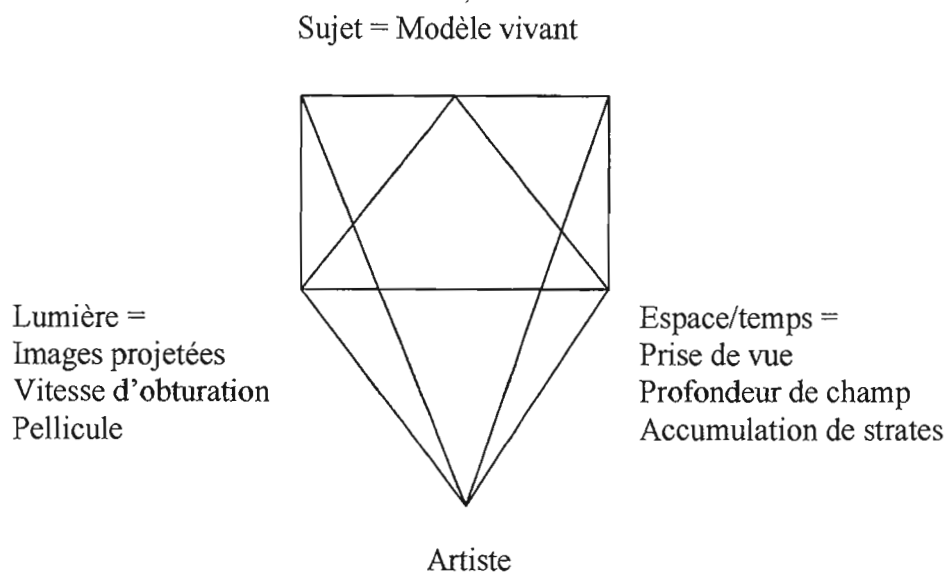


Figure 3.8 Artiste prenant une distance critique vis-à-vis l'image réalisée dans laquelle les liens entre les éléments en présence ne sont plus dynamiques mais fixes

Lors de l'analyse des images réalisées à la suite d'une séance il se peut que je juge une image comme étant résolue et que je la retienne. Il se peut que l'image, malgré ses qualités esthétiques ne présente pas de tension interne et que je détermine qu'elle détient des qualités intéressantes mais qu'elle nécessite que je fasse appel par exemple, à un autre modèle ayant d'autres caractéristiques physiques afin de poursuivre la recherche et de résoudre l'image. Je pourrai aussi choisir de reprendre la session avec la même image projetée et le même modèle en changeant la pose ou en introduisant un accessoire qui altère la rencontre. Il peut s'écouler plusieurs mois voir même plus d'un an avant que l'image ne soit résolue.

Les images seront ensuite agrandies, puis exposées. Dans le diagramme le visiteur sera substitué à l'artiste. Cependant, le point de vue sur les images demeure totalement différent puisque l'artiste en regardant chaque image ne peut oublier le processus par lequel celle-ci s'est constituée alors que le regardeur voit l'image

résultant du processus et dès le premier visionnement, l'ensemble de la série exposée. Cette position favorise une autre lecture de l'image et un autre point de vue critique.

On a examiné les relations dynamiques à l'œuvre entre les composantes plastiques et techniques qui permettent au « ça-peut-être » de nous leurrer. On a identifié que le sens se constitue dans ce qui change à l'intérieur d'une image entre le modèle et l'image appropriée, et ce qui change d'une image à l'autre d'une incarnation d'un même modèle, par exemple le genre. On a identifié trois sources qui contribuent à la présence de l'ambiguïté qui est au cœur de mon propos. On a remarqué que la relation pyramidale entretenue par l'artiste avec les composantes en studio se transforme lorsque l'artiste se retrouve devant l'image résultant du processus. L'artiste n'entretient plus de relation dynamique puisque les composantes sont fixées sur le tirage. Je peux cependant prendre une distance temporelle et critique avec cette image pour décider qu'elle n'est pas résolue et qu'en tant qu'artiste je dois reprendre la séance ou, si je retiens l'image, de décider de l'échelle et du mode de présentation. Le regardeur se substitue ensuite à l'artiste pour aborder dès le départ le corpus exposé avec une distance critique (*voir* fig. 3.8). On va maintenant voir les enjeux liés au fait que cette pratique photographique se déroule en studio, où des liens dynamiques s'établissent entre le modèle, l'image projetée et l'artiste.

### 3.4 Une pratique photographique en studio

Je fais le choix de travailler en studio, de photographier avec pellicule et de faire tirer les photographies de façon traditionnelle. C'est d'abord un choix quant à la façon de travailler. Un choix qui exige que l'image advienne dans un même espace-temps, dans un lieu physique. Pour réaliser cette image je travaille et agis dans l'espace du studio où ce sont les corps du modèle et de l'artiste qui font advenir l'image, chacun à sa façon. La prise de vue détermine, comme nous l'avons vu, la relation à l'espace : « La photographie est l'illusion de la captation de la vie... Ces images sont la trace de

ce que « voit » la caméra, outil artificiel, et non à strictement parler, ce que « voit » l'artiste au moment de la prise de vue. » (Bureaud, 2002, p. 2). Que l'appareil soit traditionnel ou numérique les règles de l'optique s'appliquent.

Lorsque j'ai débuté ma pratique photographique en 1999 il n'existait pas d'appareil numérique abordable utilisant les lentilles de l'appareil réflexe 35mm qui offrait une résolution qui me permette de faire des tirages d'un mètre de hauteur. De telle sorte qu'au début de ma pratique la question ne se posait pas entre appareils numériques et traditionnels puisque la pellicule était toujours d'usage courant. J'ai alors essayé plusieurs types de pellicules ainsi que le développement de pellicules pour diapositives en procédé croisé, c'est-à-dire développée avec le procédé chimique de la pellicule à négatifs. La pellicule pour diapositives développée de cette façon produit des négatifs présentant une grande saturation des couleurs, un plus grand contraste et un grain de l'image plus présent. Ces caractéristiques de l'image résultante contribuent à accentuer l'effet de fusion entre l'image projetée et le modèle de telle sorte qu'il devient difficile de distinguer sur la figure résultante ce qui provient de la projection et ce qui appartient au modèle. Le procédé croisé est une façon de tromper l'appareil selon la première règle de Flusser (2004, 1983, p. 83) qui a été énumérée à la section 2.7. Soit une des stratégies de détournement de l'intention. Ainsi ce détournement chimique du développement de la pellicule combiné à la projection de la lumière de la diapositive directement sur la peau du modèle permet de produire avec l'appareil photographique une image qui n'était pas « prévue ». Quant au dispositif de projection sur le modèle, il contracte l'espace et le temps à la surface de la peau produisant cette image imprévue qui présente un espace qui ne correspond pas à celui de l'espace réel mais plutôt à celui qui prévaut dans le cyberspace. Soit un dispositif qui trompe l'appareil selon la troisième règle de Flusser (2004, p. 83), en produisant une image qui ne figure pas dans le programme de l'appareil. J'obtiens ainsi, grâce à la projection sur le corps d'une image d'une

figure d'une autre époque et au procédé croisé, une image qui correspond à mes intentions.

La photographie d'images réalisées en studio par l'interaction d'éléments qui entretiennent une relation de co-animation dirigée par mon corps qui agit dans l'espace physique est au centre de ma pratique photographique. Lors de la séance, j'utilise constamment ma vision en évoluant dans l'espace pour diriger le modèle, repositionner et ajuster tous les éléments y compris le modèle. La relation de co-animation est rendue possible par la préparation de diapositives à partir du matériel approprié, qu'il soit à l'origine une peinture ou une photo de magazine. L'image projetée par la diapositive grâce à la lumière du projecteur se transforme sur le corps du modèle. Cette mise en contact d'une image bidimensionnelle projetée sur une surface tridimensionnelle qu'est le corps est à l'origine de la magie de la rencontre : l'image advient dans la simultanéité de l'instant réel. Elle n'est pas réalisée étape par étape, couche après couche.

En peinture, le temps s'accumule sur la surface : « La peinture c'est la construction d'un espace qui donne aussi de l'épaisseur au temps. » (Bonnet, 2005, p. 93). Ce temps est linéaire, l'artiste peut contempler et analyser l'état du tableau, le passé qui s'y est accumulé. Il doit au présent savoir s'arrêter et juger le moment où l'œuvre est terminée puisqu'il est pratiquement impossible de faire marche arrière pour retrouver exactement l'état du tableau tel qu'il était aux étapes précédentes. Avec l'image numérique, elle est codée ce qui la rend malléable et pénétrable :

Quant au temps, alors que la photographie mémorisait un moment singulier, unique et à jamais forclos (un "ça-a-été", disait Barthes), celui où l'Objet était saisi par le Sujet et engendrait l'Image, le temps numérique dans lequel plonge l'image-matrice et qu'elle secrète est un temps qui ne s'écoule pas, un temps ouvert, sans fin ni commencement, un temps-matrice, une simulation d'instant toujours renouvelables et différents qui peuvent s'actualiser -parfois avec une quasi-instantanéité que les informaticiens appellent le "temps réel"- en une

infinité de moments que ni l'Objet, ni le Sujet, ni l'Image n'ont vécus auparavant. A l'inverse du photographe ou de celui qui regarde une photo, le regardeur interactif ne retrouve pas dans l'image numérique un temps qui aurait été perdu, un temps passé, il en vit un autre qui n'est donné qu'à lui. L'image-matrice ne renvoie pas à un "ça-a-été" mais à un "ça-peut-être", à un temps en puissance, à un possible (et non à un futur) jamais totalement ni inéluctablement appelé à devenir du présent. (Couchot, 1987, 1997, p. 6).

Avec la retouche numérique, le rapport au temps est différent puisqu'il est possible de revenir en arrière, de soustraire le travail accompli étape par étape pour reculer dans le temps.

La conception de l'image numérique commence avec une prise de vue qui sera ensuite numérisée si elle ne l'est déjà. Elle ne va pas aussi loin que l'image de synthèse qui est une construction complètement artificielle. Ensuite, le travail de retouche se fait avec un logiciel qui est un simulateur d'un grand nombre d'opérations propres à la photographie, telles brûler, retenir, ajuster les couleurs, le contraste et inverser l'image, et aux arts graphiques tels le crayon, le ciseau, l'aérographe, et le pinceau. On peut aussi introduire la distorsion et superposer plusieurs images en transparence. Ces outils de simulation sont très puissants par addition et fait nouveau par soustraction ce qui élimine le facteur risque puisqu'on peut « défaire » ce qui a été fait. La construction de l'image se fait dans un temps qui permet l'aller retour entre passé et présent. L'image est travaillée dans son ensemble sur toute la surface, en appliquant un contraste par exemple, aussi section par section et par accumulation de couches comme en peinture. Cependant, l'apport du réel est limité à la prise de vue initiale et à toute autre image importée au fil du processus à l'intérieur du programme. Le réel est ainsi figé et ne peut continuer au-delà de la surprise initiale, le réel n'est pas en interaction dynamique pendant le processus de réalisation de l'image. C'est cet aspect du processus, l'interaction en direct des éléments en présence qui crée des liens dynamiques, qui motive la poursuite de mon travail en studio.

Les images produites dans le *hic et nunc* sont composées d'innombrables facteurs liés à une position particulière dans l'espace, au regard et à l'humeur du modèle dans cette circonstance, à la disposition dans l'espace des appareils et accessoires. Il ne sera pas possible de reproduire exactement cette image ultérieurement ce qui ajoute un facteur de risque au processus de réalisation de la photographie. La motivation derrière chaque séance est d'arriver à produire une image qui n'était pas prévue, une image dont les composantes ont été préparées au fil des semaines précédentes, dont l'addition des parties pourra susciter la surprise, produire un effet autre que celui anticipé. Une image qui puisse arrêter le regard, qui permette de voir autrement.

Le fait que la séance se déroule en studio, un espace physique où je travaille avec l'ensemble de mon corps, où des liens dynamiques sont établis entre le modèle, l'image projetée et moi-même sommes au centre de cette pratique puisque tout se passe à la prise de vue. Celle-ci demeure le moment qui détermine l'image. Lorsque tous les éléments en présence se rencontrent l'effet produit ne sera pas exactement celui imaginé. Il s'agit donc de percevoir pendant la séance l'intérêt de ce qui se forme et transforme sous mes yeux et d'orienter le cours de celle-ci. Au moindre mouvement du modèle l'effet de la rencontre avec la projection se modifie et est pratiquement impossible à recréer exactement.

S'ajoute au processus, la précarité technique de la prise de vue, puisque je travaille dans des conditions d'éclairage faible. D'où la nécessité d'une grande ouverture de la lentille et ainsi d'une faible profondeur de champ qui amplifie l'effet de fusion entre la lumière et la peau. Toutefois, celle-ci rend la tranche d'espace où l'image sera focalisée des plus minces ce qui ajoute un facteur de risque à la prise de vue. Plusieurs décisions sont ainsi prises rapidement puisque, les modèles ayant des limites physiques, il est souhaitable pour réaliser une série qu'ils aient envie de revenir pour de nombreuses sessions. La notion de risque est donc omniprésente tout au long de la séance.

L'angle de vue décide de l'effet de distorsion de l'image projetée sur le corps et de la façon dont le regard du modèle sera perçu. Le type de pellicule a été choisi pour sa capacité d'augmenter sur l'image résultante la densité de la projection qui est perçue de *visu* en studio, ce qui contribue à créer un effet de fusion entre les deux entités. Cette qualité de la pellicule travaille de concert avec le décalage qui est habituel en photographie entre ce qui est perçu et ce qui est capté. Cette combinaison d'éléments contribue à produire une image qui peut surprendre l'artiste autant que le regardeur. J'ai eu recours à la retouche numérique d'images pour préparer les diapositives projetées lors des séances des œuvres réalisées en 2006 et 2007. Pour celles-ci j'ai réalisé des collages numériques de figures à partir d'images médiatisées : ces figures apparaissent à l'écran sur des fonds de couleur uniforme. J'ai photographié les figures à l'écran d'ordinateur avec un film diapositive. Ensuite, le dispositif de la séance de prise de vue est demeuré inchangé : je projette la diapositive d'une figure sur un modèle. Toutefois, le fait que la diapositive soit projetée sur un modèle placé devant un fond clair permet à ce dernier de prendre la coloration de l'écran photographié. Auparavant le fond était sombre ou était celui du tableau. Dans ces œuvres, le modèle et le fond reçoivent la projection d'une image photographiée sur un écran. Un écran rencontre ainsi l'écran formé par le corps du modèle et le fond clair de la mise en scène en studio.

La pellicule que j'ai utilisée depuis quelques années n'étant plus disponible je devrai simuler son effet avec un logiciel de retouche numérique pour obtenir l'effet de fusion en postproduction. Le temps de production de l'image deviendra ainsi plus long. L'utilisation de la pellicule n'était donc pas qu'un attachement nostalgique mais plutôt l'utilisation d'un médium produisant la matière-image recherchée de la façon la plus directe et rapide.



On a vu comment la projection et le corps du modèle et de l'artiste interagissent dans cette pratique pour déterminer l'image comme telle ainsi que ses qualités plastiques déterminées par les choix techniques. On a vu que les choix techniques permettent de créer une image imprévue par le « programme » en utilisant quelques stratégies pour déjouer l'appareil photographique. Cette approche m'a permis de développer une pratique dans laquelle je m'aménage un espace de liberté dans le domaine de la relation aux appareils qui produisent les images. On a vu aussi comment s'articulent ces différentes composantes techniques dans le *hic et nunc*.

On a vu la relation triangulaire du contexte général du sujet en relation avec l'espace physique et celui de la commutation dans lequel le sujet exerce une forme de télé-présence. On a vu comment la relation triangulaire à l'œuvre dans mon dispositif en studio peut servir de métaphore au contexte général du sujet (*voir fig. 3.1*). Dans ce triangle, le sujet devient le modèle, la lumière du projecteur devient l'agent qui transforme le modèle grâce à la diapositive d'un personnage peint. Puis l'appareil photographique se substitue à l'espace physique dont il rendra compte en produisant une photographie. L'image résultante simule l'avatar que l'internaute choisit pour se représenter dans le cyberspace. Bien que ce soit une image argentique elle simule un « ça-peut-être » et trouve son sens dans ce qui change, dans la transformation des entités en présence.

Cette correspondance entre le contexte général du sujet et le dispositif de prise de vue permet d'intégrer un élément de la culture du cyberspace à l'élément culturel de la relation triadique de ma démarche artistique telle que définie par Balpe (2000) (*voir fig. 3.2*). C'est la stratégie que j'ai mise au point pour intégrer le collectif dans mon œuvre. Cette stratégie me permet de renvoyer une forme de mémoire collective, qu'est le tableau, vers le corps d'un sujet contemporain, d'insérer le temps de la peinture, soit d'accumuler le temps, et d'établir des liens dynamiques entre les éléments en présence. Soit une interaction entre le sujet et la figure peinte projetée qui

sont captés dans un état de co-animation par l'appareil photographique. Cette transformation fictive du modèle simule les jeux de construction d'identités fictives. Elle est une métaphore des formes que nous choisissons pour altérer virtuellement notre identité lorsque nous sommes représentés virtuellement par un Avatar dans une relation en télé-présence. On a aussi vu comment ce dispositif me permet d'intégrer les trois éléments constituant la démarche artistique et comment l'image advient dans l'espace du studio grâce au dispositif qui régit la dynamique à l'œuvre. Cette image survient l'espace d'un instant et est captée par le médium photographique qui accentue l'effet de fusion grâce à la pellicule et aux choix techniques faits à la prise de vue. Cette image se distingue ainsi dans son rapport à l'espace, à la lumière, au sujet et au temps de l'image peinte et de l'image élaborée dans un logiciel de retouches numériques. L'image numérique étant construite étape par étape et couche par couche au lieu de survenir dans le *hic et le nunc*.

On va voir dans le chapitre IV le texte qui décrit ma démarche artistique et se pencher sur l'ambiguïté qui survient dans les images issues de cette pratique. Comment s'agencent les relations triangulaires afin de susciter plusieurs niveaux d'ambiguïté. Sans être littéralement des palimpsestes, la synergie entre les éléments en présence crée plus d'un niveau de tension sur la surface inframince de mes tableaux-photographiques.

## CHAPITRE IV

### L'AMBIGUÏTÉ : ENTRE CHAIR ET LUMIÈRE

Dans ce chapitre, on va décrire l'ambiguïté qui est omniprésente dans mes photographies. Dans un premier temps mon texte de démarche artistique va situer celle-ci, pour ensuite se concentrer à faire ressortir les oscillations entre les deux pôles d'oppositions dans lesquels naviguent les photographies issues de cette pratique. Ces paires situent ma pratique entre : la fiction et la réalité, le masculin et le féminin, la chair et la peinture, la surface plane et le volume, le figé et le vivant, la présence et l'absence, l'ici et l'ailleurs, l'aujourd'hui et l'hier, le modèle et son double, le double et les dédoublements, la vie et la mort, et entre la peinture et la photographie.

#### 4.1 Démarche artistique

Ce texte de démarche artistique ne fait aucune référence directe à des auteurs, il décrit les enjeux des séries photographiques réalisées entre 1999 et 2005 :

*Qu'est-ce qui définit notre individualité, notre genre (gender) et notre humanité en cette période où de nouvelles technologies ont un impact sur notre façon d'interagir et de nous définir en tant qu'espèce? Ce questionnement est à la base de ma démarche artistique. La technique étant indissociable de l'hominisation et l'humanité n'étant point au premier bouleversement technologique de son histoire, je vais puiser dans notre passé iconographique pour tenter de saisir d'où nous venons et où nous*

*allons. Mon intérêt pour ces transformations dans notre façon d'être est à la base de ma démarche artistique.*

*La mise en contact d'éléments figuratifs contemporains avec des images provenant d'un autre espace-temps est une constante dans mon travail. Le médium d'expression peut varier selon le projet. Pour ma pratique photographique, j'ai adapté un dispositif mis au point pour le tournage d'une installation vidéo : je projette la reproduction d'un tableau représentant un personnage d'une autre époque sur un modèle et je fais le portrait de cette rencontre éphémère. Je produis avec chaque modèle une série d'images. L'ambiguïté quant à la nature des figures représentées est au cœur de mon travail. Ce dispositif me permet de fusionner la mémoire au corps, de l'incruster. La mémoire culturelle que représentent ces tableaux est ainsi renvoyée au corps et interpelle notre rapport à celui-ci. Ce dernier, masqué par la projection du tableau, s'inscrit dans la durée au prix de ne point être portraituré, alors que le personnage peint retrouve par l'entremise du modèle, l'aura qu'il avait perdue lors de sa reproduction mécanique.*

*Avec ce dispositif, je pose la question du temps et j'interroge les différentes techniques de production d'images, des plus archaïques aux plus récentes. Ces photographies, qui sont plutôt des tableaux, intriguent parce qu'elles sont tout à la fois photographiques et picturales. L'ambiguïté provient de la combinaison de différents régimes de signes en rapport avec le réel : le modèle, l'image projetée, l'image empreinte, l'image peinte, et parfois l'image grattée, percée, ficelée, ou moisie, qui se rencontrent et deviennent inextricables. Récemment, j'ai ajouté la projection d'une portion d'image, provenant généralement d'un magazine de mode, à la projection d'un personnage peint. Ces deux sources d'images se combinent sur le corps du modèle. Ces photographies ont pour titre Composition.*

*La transformation, l'interaction, et la fusion sont au cœur de cette recherche plastique. Le modèle et la projection se transforment continuellement au moindre mouvement en studio. Ce processus est analogue à la possibilité que possède l'image numérique d'être modifiée indéfiniment. Cependant, contrairement au numérique où c'est la propriété même de l'image d'être malléable, dans mon dispositif, c'est la fluidité de la lumière qui ondule sur le modèle. C'est au corps du modèle que revient le pouvoir de transformer l'image projetée. La photographie capture cette rencontre et les choix techniques faits au moment de la prise de vue me permettent d'accentuer l'effet de fusion par le biais du choix de la pellicule, de la lentille et de la profondeur de champ.*

*Je produis ainsi avec chaque modèle une série d'images où il est transformé par un tableau que je me suis approprié. Le corps du modèle devient «corps porteur» qui offre son volume et sa chair à un personnage représenté qui n'est plus de ce monde. Dans la série Dégénération, la surface des diapositives a été altérée par des cultures de moisissures. Celles-ci attaquent l'émulsion et, lors de la projection la chair des modèles semble rongée : une tension vie-mort devient tangible. Avec les jumelles, Daphné et Cybèle, à cette tension s'ajoute les notions de double et de filiation. L'œuvre peinte devient avec ce dispositif un substrat fertile pour explorer une perception mutante de l'humain.*

Le sujet, son regard et son corps, sont au centre de mon dispositif. Il est parfois de plain-pied, en buste, ou scindé en deux dans un diptyque vertical. Dans ce dernier cas la rencontre au centre entre les parties du haut et du bas donne lieu à la répétition, à la recombinaison et au désalignement du corps du modèle. Dans la plupart des images le regard de ce dernier est primordial. La présence humaine, ou son évocation, se retrouve dans chaque image, elle y est hybride et souvent ambiguë, mais demeure toutefois humaine. Je projette un personnage d'un tableau qui a été réalisé il y a plus d'un siècle sur un corps qui nous est contemporain.

La sélection du tableau se fait selon plusieurs critères et souvent en ayant en tête le modèle pour lequel il est destiné. L'intensité du regard du personnage peint est un des éléments qui influencent la sélection, auxquels s'ajoutent la tenue vestimentaire, la carrure et la pose, pour déterminer le choix. Comment le vêtement va-t-il habiller la peau nue ? Le motif peut donner un effet de tatouage, alors que la fourrure peut se confondre avec la chevelure et la pilosité d'un modèle masculin. Un vêtement sombre fait disparaître le corps, alors que s'il est trop clair le corps paraît nu. L'immatérialité de la lumière permet d'ajuster minutieusement l'échelle de la figure projetée sur le modèle, un homme peut ainsi être facilement projeté sur un enfant. Le vêtement indique le statut social de celui qui le porte, il est souvent très orné et par endroits ample, et lorsque projeté, il épouse les contours du corps comme un collant. Parfois un voile sur une épaule donne l'illusion que le modèle porte un costume, un fond couleur chair prolonge la projection de la figure sur le fond et établit une relation fond forme. Le motif de l'étoffe s'imprègne sur la peau, s'y inscrit. La peau est tatouée par la représentation du tableau qui marque celle-ci d'une écriture primaire. Cette dernière masque l'identité du modèle mais contrairement au masque de carnaval, la projection colle à la peau. L'image résultante est une figure hybride où le corps remodèle la figure peinte et la lumière remodèle le corps. Par le biais de la projection, l'immobilité de la figure du tableau se trouve animée par la mobilité du modèle.

On a vu le texte de démarche artistique qui décrit mes préoccupations qui sont liées au contexte technologique, comment la technique fait partie de l'humain et comment j'utilise la représentation picturale, la photographie et le corps pour traiter de notre humanité en cette période intense de changements technologiques. Comment la photographie d'une projection d'une figure peinte sur le modèle me permet de traiter de la représentation du corps et de mettre ce dernier au centre de mon propos. Comment cette lumière qui ondule sur le corps du modèle évoque la fluidité des identités, en l'altérant virtuellement. On va maintenant voir la mise en abîme du



médium photographique, de l'immatérialité de la peinture dans mon dispositif et comment ce dispositif introduit l'ambiguïté quant à la nature de cette image du corps.

#### 4.2 La photographie de la projection d'une photographie

Cette figure flotte dans un espace noir et l'immatérialité de la lumière du tableau, provient de la projection de la diapositive d'une photographie d'une reproduction d'un tableau. Cette relation entre apparition, lumière et photo est signalée par Régine Robin qui cite Joan Fontcuberta : « ...le mot « photo » qui dérive de pho veut dire « lumière », mais qu'en réalité il aurait mieux valu trouver un terme dérivant de phaos, de phaien et phainien qui signifient « apparaître ». Apparaître plutôt que briller. Briller pour apparaître. » (Robin, 2000, p. 36). La figure peinte devient bas relief grâce au modèle qui lui donne forme, qui l'a fait réapparaître.

En se référant au travail de Bertrand Gadenne, un artiste qui fait la projection d'images fixes ou animées d'un léger mouvement de bascule ou de rotation, Didi-Huberman éprouve avant tout en tant que spectateur le pouvoir ambigu de la lumière qui n'est pas celui de la peinture : « ... mais une sorte de pouvoir négatif, le pouvoir d'évider la substance des choses, tout en extrayant de la matière pleine de l'ombre une forme flottante, spectrale. » (Didi-Huberman, 2000, p. 191). La lumière de la projection de la diapositive d'une reproduction photographiée d'un tableau transforme celle-ci en spectre de la peinture, elle lui enlève sa matière, son corps. Le modèle qui reçoit la projection lui offre sa chair et donne une deuxième vie au personnage tout en le transformant puisque le corps spectral du personnage peint vêtu et celui du modèle nu ne correspondront jamais parfaitement. Certaines zones du spectre débordent du modèle et seront absorbées par le fond de velours noir et des zones sombres de la figure peinte viendront transformer virtuellement le modèle en modifiant par exemple le contour du visage, la longueur d'un nez ou d'un bras.



L'œuvre d'art passe par plus d'une étape de reproduction avant de se retrouver projetée sur le modèle en studio. D'abord, je sélectionne un tableau d'après reproduction et parfois sans n'avoir jamais vu l'original. Je cherche une reproduction couleur dans plusieurs ouvrages pour choisir celle qui correspond le plus à l'effet voulu puisque je me suis vite rendue compte que la qualité de la reproduction, les coloris et la densité (claire ou sombre) sont rarement justes et qu'ils varient grandement d'une publication à l'autre. Mes images jaillissant de l'obscurité, une reproduction trop sombre permet à trop peu de lumière de passer à travers la diapositive et lorsque trop claire, elle s'efface sur le visage du modèle et ne masque pas suffisamment celui-ci. Dans un deuxième temps, je photographie la reproduction et, à cette étape le choix du film diapositive est important puisqu'il permet de choisir l'intensité du contraste, la saturation des couleurs et sa dominante (pellicule qui favorise les rouges ou les bleus). Ainsi, la photographie finale ne cherche pas à reproduire le tableau mais plutôt à introduire un sentiment de familiarité, une « inquiétante étrangeté » pour reprendre une expression de Freud (1988).

Le modèle, cet écran humain, interagit avec la lumière, il est l'agent transformateur par lequel prend forme la figure qui sera captée et par lequel elle aura un nouveau regard. Tel que vu à la section 2.5, le détournement du procédé de développement du film diapositive prend le relais de la transformation. Cette réaction agit en catalyseur et accentue l'effet de fusion de la projection sur la peau du modèle de telle sorte que la lumière devient matérialisée et quelle semble émaner du sujet. La photographie s'inscrit en continuité historique d'une part avec la peinture qui lui a transmis l'optique de la *camera obscura*, la perspective albertienne et le cadrage. Mais c'est par les chimistes que la photographie a été rendue possible. C'est la découverte que les halogénures d'argent sont sensibles à la lumière qui a permis de capter et d'imprimer les rayons lumineux émis par un objet éclairé. La lumière de la projection est frontale et elle augmente en tout point l'intensité de l'émanation de la lumière du

réfèrent qu'est le modèle. Cette lumière est aussi porteuse d'information, elle nous renvoie une reproduction d'image peinte et rend ainsi la représentation indissociable du modèle par le biais de la photographie. Sans chimie pas de trace, pas d'empreinte, pas de captation due aux sels d'argent, pas de détournement de la vocation d'un film afin d'accentuer l'intensité des couleurs, par exemple. En éliminant la chimie, on se prive de la possibilité d'accentuer au développement de la pellicule le décalage entre ce qui est vu et ce qui est capté. La chimie permet de convoquer le lien avec son ancêtre l'alchimie, cet art de la transmutation de la matière comme métaphore de la transformation de soi, un art dont la symbolique est riche en archétypes.

J'établis avec mon dispositif un lien forcé à la peinture, dans mes photographies la matière-image de celles-ci est nourrie par la projection de la diapositive d'une reproduction du tableau, une version immatérielle de ce dernier : « La Photographie a été, est encore tourmentée par le fantôme de la Peinture... ; elle en a fait, à travers ses copies et ses contestations, la Référence absolue, paternelle, comme si elle était née du Tableau... » (Barthes, 1980, p. 55). Toutefois, mon dispositif tend à aplatir, à contracter l'espace, de telle sorte que l'espace qui entoure le personnage ne se situe pas derrière la surface de la photographie, mais bien sur sa surface. Tout est dans cette surface infra-mince qui donne une sensation de matière-image. C'est une photographie qui fait appel au sens du toucher, qui présente des qualités haptiques qui contribuent à engager le regardeur dans une relation d'échange, de corps à corps avec l'image. Avec ce type d'échange l'être humain renoue avec le mode de connaissance où l'identification à une chose permet de se familiariser avec celle-ci. Soit un mode d'apprentissage qui prévalait avant d'avoir une conception du monde où sujet et objet sont séparés. Cette manière d'apprendre par identification est autant sensuelle qu'intellectuelle, c'est une expérience totale, immersive : « ... *the « sensuous intellect »*, if the reader can imagine such a thing. We have so lost the ability to make this identification that we are left today with only two experiences that consist of *participating consciousness : lust and anxiety.* » (Berman, 1981, p. 76). Ce mode de

conscience participative est celui auquel je fais appel lorsque je réalise les photographies et qui peut être perçu lorsque le regardeur entre en contact avec l'image selon la disponibilité de celui-ci.

Le premier texte qui a été écrit sur mon travail met de l'avant l'ambiguïté comme étant l'élément central de cette pratique : « L'ambiguïté est au cœur de ce travail... Les personnages de Dominique Paul ne sont pas des fantômes, ni des anges, ni des monstres, mais plutôt des êtres intermédiaires sur le palimpseste de la pellicule et de la vie. » (Bureaud, 2002, p. 2-3). Ce travail se situe « entre », l'aplat de l'image et le volume du corps, grâce aux choix techniques à la prise de vue et, par l'entremise du modèle, de sa chair et de son regard, je réinsuffle la vie au portrait peint.

Le rapport à l'espace et au temps est omniprésent dans cette rencontre. À la manière d'Orlando (roman de Virginia Woolf, 1928) qui transite entre le masculin et le féminin, au fil des siècles. C'est un peu comme si les multiples incarnations d'Orlando étaient exposées dans une même salle. Je conçois chaque image individuellement. C'est lors de l'accrochage que les regards se croisent et qu'un dialogue s'instaure entre les diverses incarnations, entre l'aujourd'hui et l'hier. Ainsi la stratégie de la distanciation temporelle est mise au service d'une interprétation du phénomène contemporain qu'est l'avatar et d'une notion d'identité qui permet d'être à la fois ceci et cela, d'ouvrir les frontières entre les catégories tout comme la notion de cyborg d'Haraway (*voir* sect. 1.2 et 1.3). L'ensemble des tableaux composés présente des êtres hybrides issus de la rencontre entre peinture, photographie et prothèses/structures, sur le modèle. Un attribut animal est parfois présent dans la composition de l'image (*voir* fig. 4.1 et fig. 4.4) ce qui contribue à produire un effet d'ensemble qui évoque le cabinet de curiosité de la Renaissance où objets naturels culturels et fabuleux évoluaient dans le même espace. Le nombre limité de modèles exposé dans une même salle contribue à tisser des liens et à créer un effet d'ensemble. En regardant ces personnages hybrides, composites le sens se constitue

dans la transformation entre modèle et image projetée au sein d'une image et dans le passage d'une image à l'autre.

On a vu comment plusieurs couches photographiques mettent en relation peinture et corps pour créer des êtres intermédiaires, entre peinture et photographie, qui présentent des qualités haptiques par le biais de la matière-image du photographique. Comment ce renvoi de mémoire vers le corps du modèle interpelle aussi le corps du regardeur, comment le sens se déploie doublement dans ce qui change à l'intérieur d'une même image et dans le trajet d'une image à l'autre. On va maintenant voir comment s'agence l'image pour créer l'effet d'ambiguïté.

#### 4.3 Lorsque l'ambiguïté s'incarne

Dans le premier chapitre, on a vu qu'on est dans l'air du «et». On va maintenant se pencher sur une sélection d'images résultant de la pratique et du dispositif décrits depuis le chapitre III. Ces images, grâce au dispositif et à la relation entre les éléments, permettent d'aborder la zone qui se situe dans l'entre-deux, soit à la fois dans cet état-ci «et» celui-là. Cette ambiguïté correspond à ce qui a été identifié au chapitre I comme étant caractéristique du contexte occidental actuel. Nous sommes dans une ère du « et » de « l'entre-deux » qui est entre autres due à l'éclatement du point de vue unique.

##### 4.3.1 Une fiction accidentelle

On a vu comment l'on peut qualifier l'image réalisée en studio de « ça-peut-être ». Cependant, la potentialité associée à l'image numérique se produit ici par le biais d'une transformation qu'il n'était pas possible de prévoir précisément lors de la préparation de la séance puisque celle-ci utilise des techniques analogiques qui interagissent avec le vivant dans l'espace tridimensionnel. L'image mentale qui dirige la recherche et la préparation qui précède la séance de pose ne coïncident pas avec la

photographie issue de celle-ci. Je ne peux prévoir comment tous les éléments mis en présence vont s'agencer dans l'espace réel du studio ce jour-là. Il s'agit dans cet espace clos de susciter l'accident en convoquant le hasard. Francis Bacon, le peintre, a exprimé avec beaucoup d'insistance le rôle central que jouent l'accident et le hasard dans sa pratique picturale. Dans un entretien, la métaphore d'un coup extraordinaire frappé à un moment décisif dans une partie de baseball est utilisée pour présenter l'idée que ces moments parfaits surviennent parce qu'au départ le joueur a une compétence réelle, que ce sont des moments de « chance inspirée » : « ... *Well, it is inspired chance when those things happen. Of course it's based on the fact that you know a great deal about the game you're playing. But nevertheless you wouldn't probably have done that particular thing by will-power.* » (Sylvester, 1987, p. 96). Le hasard en relation avec l'expérience est un processus qui donne un résultat différent de celui obtenu par la volonté, de celui planifié. Comme on l'a vu à la section 3.4, c'est dans la dynamique du processus que se situe la différence entre diriger une rencontre où le modèle et l'image interagissent dans l'espace ou de travailler à combiner deux images dans le but de réaliser une image précise qui était prévue avant de convoquer le modèle. Le fait que dans le deuxième cas le traitement de l'image soit numérique augmente le pouvoir du traitement mais n'affecte pas la différence fondamentale entre les deux façons de procéder.

Dans le dispositif de projection, le hasard est introduit par la position du projecteur, l'échelle de l'image et la pose du modèle qui peut être variée à l'infini. Cette combinaison détermine l'image qui se modifie au moindre mouvement et qu'on ne peut reproduire exactement. Le hasard fait ainsi partie de cette rencontre dans laquelle le modèle est la réalité qui par le biais de la projection devient fiction. Les transformations fictives par la lumière qui touche le corps en altèrent sa perception mais non sa réalité. Ces transformations sont captées sur le négatif ce qui les rend tangibles. Pour illustrer l'importance de la transformation des deux éléments lors de leur rencontre en studio on va prendre en exemple *Lucie dégénération 12* (voir fig.



4.1). Ce tableau de Ghirlandaio a été choisi pour la délicatesse des tons de chair et du visage, et les couleurs chatoyantes de la tenue, dont la couleur des manches est en harmonie avec la chevelure et le corsage d'un jaune très lumineux. La rigidité de la pose correspond à l'époque et elle est adoucie par les traits de la jeune femme. La ligne formée par la nuque qui se poursuit dans les tonalités de l'épaule et le drapé rigide du dos est ce qui a retenu mon attention. Malgré la finesse du profil, le volume et la force de ce cou surprennent.



Figure 4.1 *Lucie dégénération 12*, 2005, photographie, 76 X50 cm et le *Portrait de Giovanna Tornabuoni*, Ghirlandaio, 1488, 76 X50 cm, Collection Thyssen-Bornemisza

Lors de la préparation de la prise de vue j'ai fait le choix de ne pas masquer l'arrière plan du tableau et de poursuivre cette idée d'objets qui se greffent au profil du torse. J'ai toujours le loisir de masquer la diapositive pendant la prise de vue, ce qui n'a pas été le cas ici. Je voulais établir un lien avec les vestiges évolutifs du cerveau reptilien en évoquant l'arrête dorsale d'un reptile. J'ai préparé une série d'entonnoirs pour le dos du modèle qui vus de profil ont une forme triangulaire. La forme est équilibrée à l'avant par un entonnoir plus grand au niveau de la poitrine. Ces entonnoirs sont recouverts d'une peinture au fini aluminium qui reflète la lumière de la projection. Le tissu qui reçoit la projection à l'arrière du modèle est d'une tonalité un peu plus claire et d'un fini brillant.

Lors de la projection, en variant l'angle de celle-ci ainsi que l'échelle, ce qui a semblé intéressant ce n'était plus cette découpe du dos à l'arrête reptilienne mais la disproportion que prenait ce cou. Ce dernier qui était au départ simplement un peu fort, prit des proportions inhumaines. La crête dorsale devint ainsi fort secondaire, ne présentant plus aucun d'intérêt. Elle fut laissée en place comme un vestige du processus, comme une strate sous-jacente, telle cette partie archaïque du cerveau sur lequel le cerveau humain a pris de l'ampleur. La rencontre a déterminé une autre orientation de la prise de vue d'un accessoire à un attribut physique, le cou, qui prend des proportions monstrueuses, voir animales, donnant une force à cette figure. De plus, le modelé du visage est aplati et le regard tourné vers nous interpelle discrètement le regardeur.

#### 4.3.2 Entre la chair et la peinture

Le portrait peint que je projette sur le modèle n'est souvent plus apprécié aujourd'hui dans les musées pour l'individu qu'il représente mais pour ses qualités esthétiques (Bureaud, 2002, p.2). Souvent il ne reste aucune note biographique sur le sujet représenté ou à peine un nom. Le portrait peint se veut un gage d'éternité pour le



personnage jusqu'au jour où on ne peut plus l'identifier. Je retiens un tableau pour ses qualités picturales, l'intensité du regard, le costume, les proportions, ou pour celui qu'il représente tels les portraits d'Elizabeth Première, d'Henri VIII et de Dürer, sans sacrifier l'intérêt pictural.

Le modèle «entre» dans la projection du personnage peint, il insuffle une nouvelle vie à celui-ci. L'image résultante oscille entre la surface plane et le volume. Je ne peux prévoir avec exactitude ce qui surgira et ce qui sera plat avant le développement de la pellicule. Cependant, ce que je peux travailler, c'est le choix d'établir un rapport entre le fond et la forme, entre le masculin et le féminin, de reprendre la pose du tableau ou pas. Par exemple, pour *Lucie, incarnation 8* (voir fig. 3.7), la magnifique robe du portrait Courtaud d'Elizabeth Première est ce qui a déterminé mon choix d'utiliser ce portrait. Le visage peint y est plutôt dessiné et disparaît sur le visage du modèle où seul le carmin des lèvres révèle la présence d'une projection. L'ampleur du vêtement est telle que le corps du modèle ne peut qu'en recevoir une partie. Ne voulant point que la projection évoque le *body painting*, j'ai décidé d'aller chercher le reste de l'ampleur du vêtement en choisissant un tissu d'une tonalité similaire à celle de la peau du modèle pour le fond photographique. Le corps s'inscrit dans l'ovale du vêtement de la figure projetée. La main droite de la projection d'Elizabeth repose sur la cuisse gauche du modèle ce qui établit un contact entre le fond et la forme. Le modèle ne tente pas d'aligner sa main avec celle de la souveraine. Étant donné que le visage du tableau s'efface en projection j'ai choisi de ne pas respecter les proportions : l'échelle de la projection pour le vêtement est plus grande que celle du modèle puisque ce dernier ne pourrait atteindre la main de la première.

Le modèle est très jeune et la pose est pudique : la jambe de profil entraîne le torse de trois-quarts alors que la figure est de face sur le tableau. Le corps du modèle semble surgir du fond et son volume se détache de celui-ci. C'est le visage, dont la partie du haut demeure dans l'ombre, qui hésite à aller vers l'avant (Bureaud, 2002, p. 2). Le

contour du visage est défini par la collerette du tableau qui adopte le contour du cou pour devenir un large collier qui retient la figure. Les mains sur les hanches aux doigts posés sur l'abdomen pointent vers la zone centrale de celui-ci. Le regard est ainsi dirigé vers la partie la plus lumineuse du tableau. Deux diagonales sont formées par le prolongement de la jambe en continuité avec l'avant bras sur la hanche, le bras nous ramenant ensuite vers le visage. Le tout lové dans la projection de la robe qui se poursuit sur le fond, tel un camée. Le corps du modèle donne l'impression d'être tatoué par le motif du vêtement. La figure semble située hors du temps, elle surgit du tableau pour venir à notre rencontre. Le vêtement est féminin mais ne présente aucun signe qui permette de déceler le genre, la figure peut être perçue soit comme une jeune fille ou un jeune garçon. L'indétermination entre le féminin et le masculin est entièrement due au jeune âge du modèle. Une double ambiguïté se déploie entre le modelé et le plan, le corps qui surgit et la tête qui est retenue, le féminin et le masculin, où la diapositive de la reproduction d'un tableau fait corps avec le modèle, la lumière issue de la mémoire culturelle fait corps. On va maintenant voir la dynamique à l'œuvre lorsque le modèle est adulte.

#### 4.3.3 Entre le féminin et le masculin

Pour *Do, incarnation 2* (voir fig. 4.2) j'ai choisi un modèle athlétique d'une taille élancée ayant la cuisse bien musclée, le torse relativement long ainsi que la nuque qui le prolonge. Le visage est plutôt anguleux et le sein menu. La combinaison de ces attributs permet, dans des conditions particulières, de semer le doute sur le genre du personnage, lorsque la silhouette de la hanche est de profil comme dans la figure 4.2 par exemple. Alors que si celle-ci était de face elle affirmerait le caractère féminin du modèle. La longueur du torse correspond davantage aux proportions masculines. Chez deux individus de même taille, la femme aura généralement le torse plus court et la jambe plus longue que l'homme. De même, la bouche féminine sera plus menue que celle d'un homme. Sur cette photo le seul indice provenant du corps du modèle

est le profil d'un sein qui pointe différemment de celui des muscles pectoraux. Au premier coup d'œil, c'est le rouge de l'habit et le flottement de cette figure sans volume qui attire l'attention. Au deuxième regard, c'est la tache claire de ce long cou qui souligne cette bouche assez large aux contours absents et arborant une tache sombre sur la lèvre supérieure. Ces deux éléments proviennent de la projection et donnent un caractère masculin au visage.

Au-dessus du cou la tête affirme son volume alors que dessous la silhouette ne semble pas obéir aux lois de la gravité et ce particulièrement au niveau du torse qui est complètement aplati et qui semble immatériel. Le regard nous met au défi et le dédoublement se perçoit par les yeux du modèle qui s'élèvent au-dessus de ceux du tableau : « Le procédé utilisé renforce le dédoublement des corps et des êtres et notre propre trouble face au double. » (Bureaud, 2002, p. 2). De plus, l'ombre sous le nez ne concorde pas avec le nez du modèle et arrive plus bas comme les yeux. En projection sur la lèvre supérieure, cette ombre prend l'allure d'une moustache. L'inanimé, le féminin et le masculin. Soit les mêmes ambiguïtés que l'image précédente à laquelle s'ajoute celle entre la matérialité et l'immatérialité du corps, alors que pour *Lucie, incarnation 8* la lumière qui touche le corps l'habille et devient palpable, matérialisée. Pour cette dernière, la lumière combinée à l'aplatissement de l'espace rend le corps immatériel : « Dans *Do, incarnation 2*, le visage a une épaisseur dont ne dispose pas le corps qui reste prisonnier de la représentation. À l'opposé, le corps de *Lucie, incarnation 8* semble jaillir de l'image alors que le visage le retient dans la pose. » (Bureaud, 2002, p. 2). Dans *Do, incarnation 2*, la tête en ayant le regard plus haut que l'image projetée, s'échappe vers le haut : le modèle se dégage de son double dans un mouvement d'ascension. Le portrait glisse sur le corps du modèle dans un décalage, pour le moment léger et perceptible seulement au niveau du visage. La coquille lumineuse du portrait glisse sur la surface de ce corps-écran qu'est le modèle.



Figure 4.2 *Do, incarnation 2*, 2001, photographie, 102 X 55 cm et le *Portrait du Capitaine William Wade*, Gainsborough, c. 1769-70, Galerie d'art Victoria, Bath

Cette photographie présente de l'ambiguïté entre le volume et le plan, l'animé et l'inanimé. Cette photographie se situe à la limite de captation de la pellicule choisie, avec une ouverture maximale de la lentille, d'où l'effet d'absence du corps qui devient sans épaisseur. La réalisation de cette image a nécessité trois séances espacées dans le temps avant de considérer cette photographie comme étant résolue. L'angle de prise de vue a été déterminé entièrement par la recherche de cet allongement maximal du cou. Selon Man Ray, la photographie est une vision et non une représentation (Borel, 1996, p. 75). Cet angle et ce modèle donnent une vision particulière du personnage de Gainsborough. La lumière de la projection d'une diapositive d'une figure peinte sur un modèle transforme celui-ci. Le choix de l'angle permet de capter et d'accentuer la transformation par le choix du point de vue. Cette transformation nous offre la vision d'un être improbable, d'un être fictif, d'où le titre du texte de Bureau (2002, p. 2) : « Trace de *l'impossible humain* ».

#### 4.3.4 Entre l'art et la vie, le figé et le vivant

Cet impossible humain atteint un point de paroxysme dans *Stéphanie, scarification 8* (voir fig. 4.3). Ici l'émulsion du film de la diapositive projetée a été grattée. Cette technique avait été utilisée pour la première fois en 2000, lorsque je travaillais la projection de tableaux représentant des figures de femmes de Klimt, avec ce même modèle. Lors de la première séance de prise de vue les motifs décoratifs qui caractérisent les œuvres de celui-ci prenaient l'allure de motifs organiques qui semblaient peints sur le corps du modèle. Je pris la décision de gratter avec un couteau la surface de l'émulsion de ces zones composant le vêtement et le fond pour conserver intactes celles représentant le corps peint. À la session suivante, la projection prit une autre allure où thanatos et éros se côtoyaient dans une danse macabre : la femme fatale devint veuve noire au corps lacéré et à la peau d'aspect cireux (*Stéphanie, incarnation 1*, 2001).



Figure 4.3 *Stéphanie, scarification 8*, photographie, 2001, 76 X 53 cm

L'émulsion de la diapositive se présente par couches de couleur, la première que je retire est jaune pour révéler le magenta, le cyan, puis le support nu qui est marqué par l'abrasion de la lame. Ce geste est d'abord iconoclaste : c'est un geste difficile que celui de porter atteinte à la surface d'une œuvre d'art, ne serait-ce qu'à sa reproduction. C'est je crois pour cette raison que j'ai d'abord laissé intacte la peau du personnage représenté et que j'ai plutôt attaqué le décor et l'ornement du tableau. D'autant plus que la peinture qui a inspiré ce geste est un tableau de Klimt, où le



vêtement devient motif et l'ornementation dorure. La surface décorative qui correspond aux vêtements, une fois grattée et projetée sur le modèle ronge la surface du corps de celui-ci. La chair disparaît par endroits sous une surcharge de lumière ou se révèle ailleurs. En enlevant ou en redessinant le contour du vêtement et de l'entourage de la figure, celle-ci perd les attributs qui l'inscrivent dans une période, dans le temps. Soudainement, les références au passé sont effacées au risque de la projeter dans un espace qui n'est pas le mien, un autre monde, un non-lieu, un « ça-peut-être ». À l'exception de la tête et des zones où la peau était représentée sur le tableau, les autres zones qui ont été grattées ne sont plus habillées ou tatouées par l'habit et le motif du tableau, elle sont scarifiées par l'émulsion de la peinture photographiée altérée, puis projetée. Ce marquage de la surface de l'émulsion sur les corps, est une méthode des plus archaïques qui ne nous amène pas nécessairement dans le passé. Il introduit un flottement hors du temps et d'un espace pictural connu.

Le grattage de la surface de l'émulsion a été utilisé de nouveau avec la reproduction d'une armure : « Le sens du travail de Dominique Paul se situe peut-être là, dans/sur *la chair de l'image* et s'exprime de manière éclatante dans les *scarifications*. » (Bureaud, 2002, p. 3). Ce geste intègre l'apport de la main au processus de réalisation de la photographie tout en utilisant la matière même de la pellicule. Cette image fut d'abord projetée sur un modèle masculin dans le but de travailler la transparence et de faire un aller retour entre chair et métal. Le résultat ne nous amenait point dans un ailleurs, il restait fidèle à la projection d'une armure, qui n'en était plus une suite au grattage, mais qui ne devenait pas encore autre. Ensuite, sur le modèle Do, j'ai travaillé le caractère androgyne sans résultat concluant. Finalement, lors d'un troisième essai, cette diapositive a été projetée sur le modèle qui incarnait les femmes peintes par Klimt.

Ce modèle était alors enceinte d'environ six mois. L'idée de transformer un modèle par la lumière au fil des projections et que la silhouette de ce modèle se transforme



aussi au fil des mois, était doublement intéressante. L'armure a été projetée sur ce modèle de face. Les hanches révèlent le sexe du modèle alors que les seins demeurent camouflés derrière la projection. Cependant, ce n'est pas ce détail de la courbe de la hanche qui attire notre attention. C'est plutôt l'aspect inhumain du personnage et ce regard qui nous confronte et cette bouche qui se poursuit sur toute la largeur de la tête. Trois éléments contribuent à la distorsion des proportions humaines de l'armure. Le premier est l'échelle de la projection qui est plus petite que celle du corps du modèle, ce décalage permet d'aller chercher tout le torse de l'armure qui normalement ce serait prolongé dans la cuisse du modèle puisque les jambes de ce modèle féminin sont plus longues que celles de l'armure et le torse du modèle plus court que celui de cette dernière. Ce décalage m'a aussi permis d'aller chercher toute la longueur du bras. Le deuxième élément est la jambe de l'armure qui a été raccourcie lors du grattage, au-dessus de la cheville. Le troisième est le ventre protubérant du modèle qui fait onduler la lumière différemment qu'un ventre plat, particulièrement dans la zone du bas. Cette zone attire le regard par sa luminosité. Le personnage résultant a des proportions plus inhumaines que sexuées. Il semble émerger du fond sans s'en détacher. Son ombre flotte dans un espace d'où il émerge. Il semble ne pas appartenir à notre espace/temps. L'ombre se poursuit au-dessus du modèle, elle allonge le personnage et contribue à donner l'impression de force qui se dégage de celui-ci. Au fil des séances le cadre de la diapositive s'est tordu sous la chaleur du projecteur ce qui a produit le flou du bras et du fond sur la droite. Ce flou dynamise le rapport fond/forme puisque la figure n'est pas encerclée d'une façon uniforme. Le regard en Occident fait une lecture de l'image de la gauche vers la droite. Ainsi en ayant un flou sur la droite, c'est comme si la figure et son ombre avaient eu un effet sur le fond qui devient flou suite à une vibration énergétique : la figure innommable a bel et bien exercé un impact sur son environnement.

Dans *Stéphanie, incarnation 10 et 11* (voir fig. 4.4), la femme qu'est Stéphanie est réduite à un ventre. Dans la photographie 11 la tête à la chevelure rousse du tableau

est projetée sur le bras levé du modèle. La figure ne semble plus avoir de tête, celle du modèle disparaît derrière le bras levé. Dans ce processus le visage projeté sur le bras perd ses contours et la tête sa forme sphérique. La rondeur n'existe plus qu'au niveau des ventres. Une relation s'établit entre ces globes qui se font face qui se regardent. La présence du modèle est incertaine, son volume perçu par le profil du ventre et non par le rendu de la surface qui semble plat. La forme de la silhouette nous renvoie à la préhistoire, aux figurines de fertilité aux extrémités tronquées qui peuvent tenir dans la main.

Ici le tableau, l'*Espoir* de Klimt, est à peine gratté au niveau de la jambe. Ce qui surprend, au-delà du profil archaïque, c'est le ligotage qui n'en est pas un. La diapositive représentant cette femme rousse enceinte a été cousue avec un fil de nylon translucide. Ce travail d'aiguille à petite échelle semble retenir la figure ensemble pour ne pas qu'elle se disloque. On peut remarquer que le fil n'est pas tendu au point de contraindre la chair. Il est courbe par absence de tension, un arc léger qui donne plutôt du volume à un profil qui serait autrement plat. À cet effacement de la surface s'ajoute un autre type d'intervention : je perce la surface de la diapositive avec une aiguille enfilée. Je trace à l'aide du fil des réseaux sur le corps de la figure. Ici, je n'évite plus d'atteindre la peau du corps et du visage. Je fais des liens entre différentes parties, entre des ouvertures naturelles du corps et des trouées dans la peau. Le fil lorsque projeté peut être perçu comme un ligotage. À l'endroit où la diapositive a été percée, la lumière du projecteur passe nue, sans être filtrée, de telle sorte que toute trace du corps disparaît sous cette surcharge de lumière pure. Ici on est ébloui par l'excès, l'excès de ce ventre qui réduit l'être représenté à sa condition à la limite de la forme possible de l'humain, cet excès qui est au centre de l'accomplissement de l'humain : « ... n'est-il pas [l'accouchement] lui-même un déchirement, un excès débordant le cours des actes en ordre ? N'a-t-il pas le sens de la démesure sans lequel rien ne pourrait passer du néant à l'être, comme de l'être au néant ? » (Bataille, 1957, p. 61).

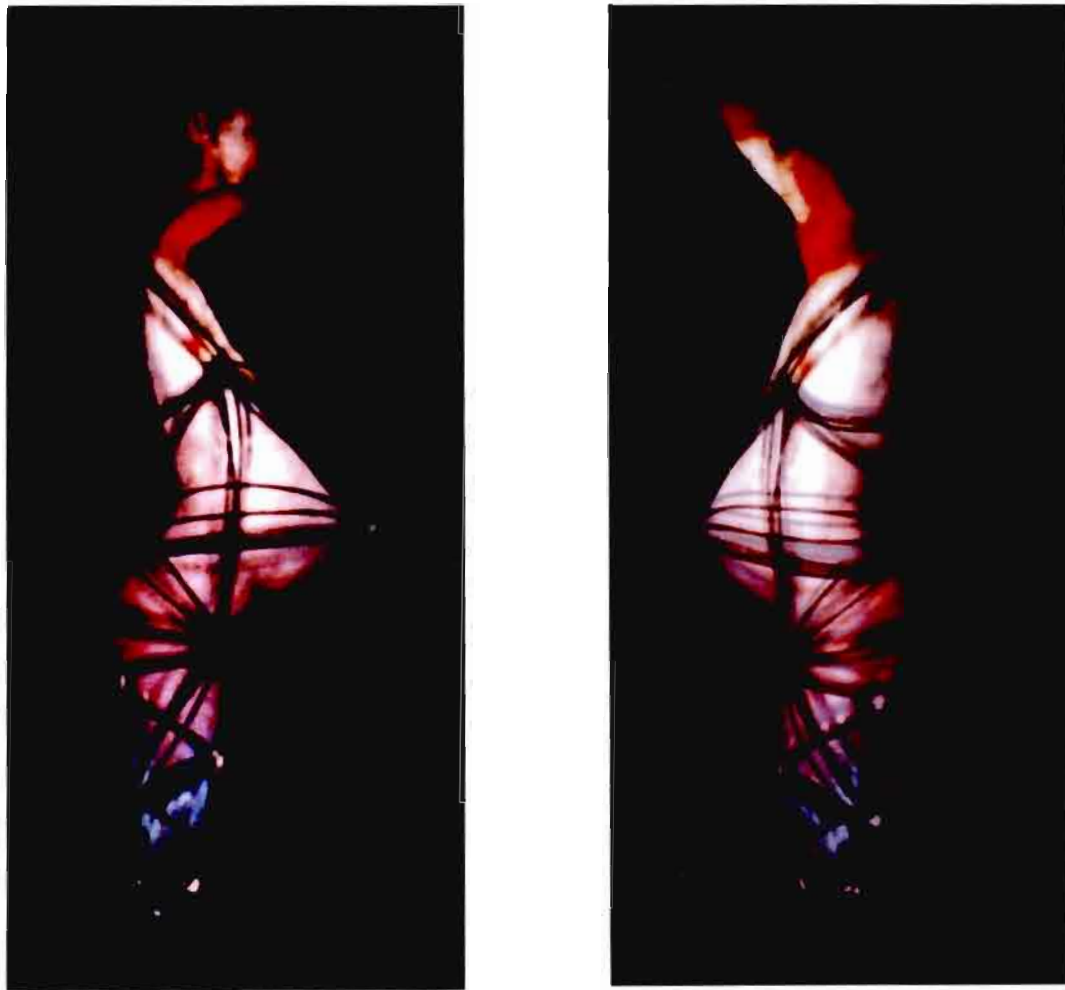


Figure 4.4 *Stéphanie, incarnation 10 et 11*, diptyque, 2001, photographie, 2 X 76 X 48 cm

Le grain de la matière photographique évoque celui de la terre et de la pierre, la chair quant à elle a disparu : « Ici le grattage, la couture, le perçage, «l'inscription» de la

pellicule de l'image projetée lient les corps – réels et virtuels, physiques et images – des modèles et paradoxalement les libèrent pour mettre en évidence la matière-image. » (Bureaud, 2002, p. 2). Le corps devient matière à l'image. Ce corps réduit à l'état de statuette défie la gravité, ce ventre devrait l'incliner, le déséquilibrer, le faire tomber. Il semble ficelé pour que ses parties soient retenues ensemble, pour l'empêcher de tomber en morceaux. Les trous de lumière blanche révèlent soit le dispositif de la projection ou soit l'absence de chair. Ces points de lumière blanche désamorcent toute possibilité de violence que l'on pourrait associer au ligotage. Cette percée de lumière blanche présente sur le sommet du ventre de la photographie de gauche établit le dialogue avec celle de droite. Ces images ont capté sur la pellicule ce que « voit » la caméra et non ce que j'ai vu au moment de la prise de vue. Ces images mettent de l'avant la grossesse en dissimulant la tête du modèle ainsi que les extrémités du corps. Dans ces images on oscille entre le passé et l'être à venir, le double et ses dédoublements, l'inanimé et le vivant, le matériel et l'immatériel, la présence et l'absence.

#### 4.3.5 Entre l'humain et l'animal

Avec la trace de l'impossible humain nous atteignons les limites, les vestiges du règne animal qui sont toujours présents en nous. Nous avons abordé l'hybridité à la section 4.2 et le cerveau reptilien à la sous-section 4.3.1, alors qu'ici ce sont les figures mythologiques hybrides qui reprennent cette consonance avec le règne animal, avec les êtres fabuleux que sont minotaures et sirènes. À ces dernières il existe dans la langue anglaise un équivalent masculin où *mermaid* devient *merman*. Ce nom a inspiré la transformation en homme sirène d'une poupée de plastique articulée, de l'échelle d'une poupée Barbie, représentant un homme musclé dénommé *Action Man*. Ce travail a été réalisé dans le cadre d'une exposition de groupe *Figures of Invention* qui a eu lieu dans une galerie new-yorkaise, *The Work Space gallery*, en 2003.



Figure 4.5 *Merman1*, 2002, photographie, 102 X 69 cm et *Portrait de Marie-Antoinette de Lorraine-Habsbourg*, Vigée-Lebrun, 1783, 113 X 81 cm, Château de Versailles

Les jambes de la figurine *Action Man* ont été transformées en une queue de sirène et le fini plastique lustré, recouvert d'une peinture acrylique mate de couleur chair afin de permettre à la projection de se déployer et de faire corps avec la figurine et d'éliminer ainsi la perception de la réflexion de la lumière qu'aurait produit la surface

reluisante du plastique. Cette version masculine, de ce que nous associons d'emblée à la séduction féminine, amorce une déstabilisation de cette figure. La projection d'un portrait de femme, celui de Marie-Antoinette (voir fig. 4.5) associe au volume de ce torse aux muscles hypertrophiés un vêtement féminin. Cette figurine porte ainsi deux niveaux de travestissement : celui associé à une figure mythique de la séduction habituellement féminine, puis à celle d'une reine à la tenue séduisante. La figurine est ainsi transportée dans un univers associé à l'eau : elle est vêtue de bleu et auréolée d'un tissu bleu-vert aux reflets métalliques qui donnent une impression de mouvement.

Le défi lors d'une séance avec un objet inanimé est de lui insuffler une «aura» et de simuler le vivant. Cette figurine arbore un port de tête de trois-quarts qui coïncide avec la tête de la projection. Cependant, le corps de la figurine présente une vue de face alors que le corps de la reine est représenté de profil sur le tableau. Le mouvement est introduit par l'oscillation entre la vue de face et de profil, et par le bras relevé qui indique une ouverture du corps. Cette ouverture féminise le corps masculin et le flottement du tissu me fait oublier qu'il s'agit d'une figure figée. Le masculin s'efface entre la peinture qui recouvre le sourcil et l'étoffe, on oublie la prédominance des muscles pectoraux. La queue de sirène a presque complètement disparu dans la mise en scène, seule une extrémité est perceptible du côté droit. Dans les deux autres œuvres reprenant la figure du pendant masculin de la sirène, *Merman* 2 et 3, la queue de poisson y est révélée dans son entièreté.

Dans les *Merman* la composante animale est intégrée au corps du modèle alors que dans *Neal, dégénération 5* (voir fig. 4.6), elle est projetée sur un modèle masculin. Dans un premier temps, le portrait d'Henri VIII est projeté sur un modèle masculin. Ce modèle possède une bonne carrure d'épaules et une anatomie qui correspond aux proportions de mannequins de mode, alors qu'Henri VIII est représenté par Holbein

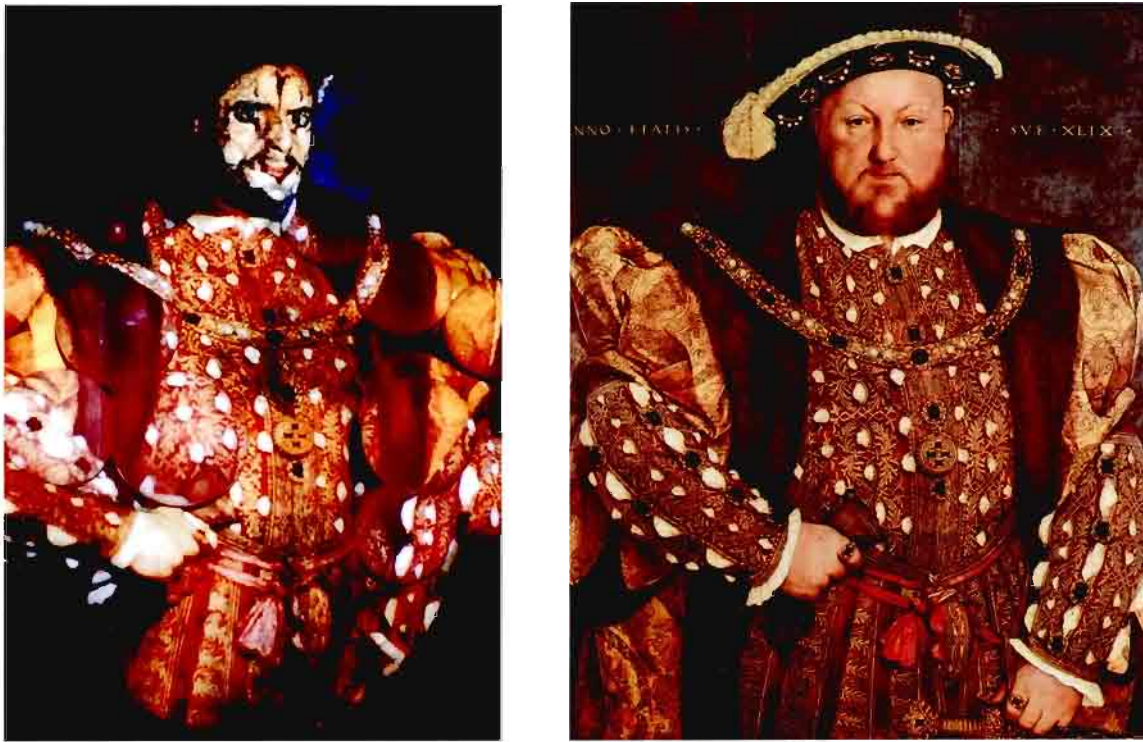


Figure 4.6 *Neal dégénération 5*, 2004, photographie, 102 X 69 cm et *Portrait de Henry VIII*, Holbein le Jeune, 1539-40, 88,3 X 74,9 cm, Galerie Nationale, Rome

comme ayant une carrure et une corpulence extraordinaire attribuables à l'habit. La projection de ce vêtement sur le corps du modèle devant un fond noir devient chétive, elle ne communique pas la force qui émane de la figure du souverain. Devant un fond clair, un jeu entre le fond et la forme similaire à celui présent dans *Lucie, incarnation 8* (voir fig. 3.7) s'articule, mais nous percevons toujours le contour svelte du modèle.

J'aurais pu choisir un modèle corpulent, mais les proportions du portrait n'étant pas « humaines » il y aurait toujours eu une diminution de l'envergure du personnage. De plus, le concept de transformer au fil des sessions un même modèle n'aurait pas été



respecté. J'ai choisi d'utiliser des grappes de ballons d'anniversaire, pour aller chercher la projection, une grappe coincée sous chaque bras d'une tonalité qui se rapproche de celle de la peau du modèle. L'idée de volume est ainsi communiquée et la projection se poursuit sur le fond clair. Les grappes de ballons gonflés ne semblent pas aussi sphériques sur l'image qu'en studio. Le choix d'une faible profondeur de champ aide à unifier l'ensemble où certains paraissent presque plats. Cependant, cet accessoire désamorce le pouvoir absolu du monarque, il rend grotesque cette représentation du pouvoir, il met de l'avant la stratégie du portraitiste d'en exagérer la carrure.

Nous percevons le corps du modèle sous la projection par sa pilosité qui est présente sur le torse dont le contour se devine par endroits. Sur le visage, la couleur sombre de la barbe permet d'estomper certaines zones notamment au niveau du menton. La tête d'Henri VIII sur le tableau a été substituée par celle d'un grand félin : deux images sont ainsi projetées simultanément sur le modèle. Cette décision a été prise d'une part, parce que les traits du visage sur ce style de portraits sont davantage dessinés que modelés et tendent à disparaître en projection. Cela s'était produit avec un portrait d'Élisabeth Première où seul persiste le carmin de la bouche de la souveraine dans *Lucie, incarnation 8* (voir fig. 3.7). Cette substitution de la tête surprend mais ne se révèle pas entièrement au premier coup d'œil. Les proportions du félin sont différentes de celles d'un humain : la tête est assez large et les yeux plus espacés. J'ai voulu faire coïncider le regard du modèle avec celui du félin pour préserver un point de repère : la force de la figure est communiquée par celle du regard qui désamorce le côté ludique des ballons. Après plusieurs essais d'espèces variées, c'est le puma qui s'est avéré s'harmoniser le mieux avec le visage du modèle et ne pas détonner avec le vêtement. Le nez du modèle demeure humain et la bouche coïncide avec le museau qui est souligné par de la fourrure blanche : c'est cette zone qui est la plus révélatrice de la nature de la projection. Le regard est souligné sur la droite par le profil de l'oreille du félin. Ce qui m'a fait retenir cette image c'est cette tension entre la tête et

le corps à la fois dans une relation de continuité et de discontinuité et ces ballons qui prolongent cette relation avec le corps du modèle.

La figure ainsi créée est un être hybride où animal, humain et latex synthétique (les ballons) sont agencés pour offrir une figure somme toute cohérente. C'est une image qui traite parallèlement de la construction de la représentation du pouvoir masculin et du devenir autre. Des images appartenant à des domaines culturels différents sont réunies sur cette figure : « *The zoo (animal), the natural history museum (nature) and the art museum (culture) share a common ethnographic legacy of displacing and displaying the exotic "other"*. » (Thompson, 2005, p. 14). Avant d'être présentés dans des institutions séparées les objets culturels et naturels se côtoyaient dans les cabinets de curiosité des princes du seizième et dix-septième siècles (voir sect. 4.2). Les objets pouvaient présenter un degré d'hybridité entre les deux domaines, comme par exemple des représentations humaines réalisées à partir de coquillages et les tableaux d'Arcimboldo où quatre profils d'hommes prennent forme grâce aux récoltes de chacune des quatre saisons. Aujourd'hui, ces institutions fondées sur la relation à l'autre dans un mode colonialiste sont redéfinies dans leur forme (Thompson, 2005, p. 14). Toutefois avec cette rencontre entre des images appropriées, des corps et de ballons, je poursuis cette approche où nature et culture se côtoient.

Je projette sur un même corps des éléments appartenant au musée d'art, au musée d'histoire naturelle et à la culture populaire (les ballons d'anniversaire). Dans *Neal, dégénération 5* (voir fig. 4.6) les projections de diapositives permettent de juxtaposer, sans qu'il y ait de dissonance, une photographie de félin à une photographie d'un habit peint. La projection de diapositives dématérialise le sujet projeté qui fait corps avec le modèle. *Neal, dégénération 5* est une figure qui étonne, il affiche en avant-scène à la fois l'animal déjà présent en nous et notre devenir autre. C'est dans l'oscillation entre ces deux pôles, entre l'art, l'homme et l'animal, que la figure

évolue. Ainsi, un portrait d'Henri VIII, une figure de pouvoir au comportement tyrannique, qui n'est pas un modèle d'humanisme, devient un prétexte, la structure à partir de laquelle je construis une figure hybride. Cette figure est inclassable, par son aspect indéfini elle questionne l'advenir des catégories, des formes de vie et des objets, de leur classification et présente un exemple de continuité entre les formes (voir sect. 1.3). Au final, la figure masculine incarnant le pouvoir est tournée en dérision.

Paradoxalement le musée d'histoire naturelle et le zoo deviennent un reliquaire alors qu'un grand nombre d'espèces animales sont menacées. À l'heure actuelle débute une période qui est témoin du plus grand rythme d'extinction des espèces de l'histoire géologique (Rifkin, 1998, p. 110). Dans cette période post-humaniste se concrétise la domination que l'espèce humaine a exercée sur les autres depuis l'ère industrielle, l'extinction survient alors que pointe la possibilité de créer, d'agencer de nouveaux êtres vivants par des manipulations du code génétique. Le post-humain par définition se situe dans la possibilité de « l'entre » multiple, à une époque où nous envisageons l'intervention sur le code génétique humain, où l'hybridité est présentement incarnée par les organismes modifiés génétiquement et où paradoxalement la biodiversité planétaire diminue.

Cette figure réalisée à partir du personnage d'Henri VIII est une parodie d'une figure incarnant le pouvoir masculin. Elle n'aborde aucunement le glissement, le va-et-vient entre le masculin et le féminin. Elle explore la possibilité d'un continuum entre les espèces et les espaces culturels. La prochaine œuvre, le diptyque *Composition 3* (voir fig. 4.7), réalisée à partir du tableau de Dürer, *Saint Georges et le dragon*, présente un Saint Georges victorieux : il tient la dépouille d'un petit dragon. Ce dragon semble vidé de toute substance, il n'est plus qu'une simple peau.

#### 4.3.6 Entre la peinture et la photographie

La réalisation du diptyque, *Composition 3*, s'est faite en plusieurs séances étalées sur plusieurs mois (voir fig. 4.7). Ce qui m'a attiré vers ce tableau de Dürer c'est en premier lieu la silhouette de ce personnage filiforme représenté de plain-pied, puis ce dragon qui ressemble à un sac vide au bout d'un bras qui le tient avec détachement et l'étendard qui auréole la tête du vainqueur. Ces deux éléments me permettent de concevoir la possibilité d'un diptyque vertical : c'est un défi que de rendre une paire de jambes isolées du reste du corps, intéressantes à regarder. Mais celle-ci, avec bas, jupette rouge, cuirasse et en prime un dragon au regard fixe, offrait assez d'éléments avec lesquels composer. Pour la partie du haut, le bémol était le visage sans aucun charme du saint : œil morne et visage inesthétique. Je fis une première séance avec un modèle masculin, qui reprenait la pose, sans obtenir de résultat concluant. J'ai travaillé ensuite à amplifier les qualités du personnage peint, soit la silhouette longiligne que je décidai d'allonger en posant le modèle sur un miroir pour prolonger la jambe sous le pied. Puis, j'ai fait apparaître la silhouette du dragon en lui offrant une « peau », certes inerte et synthétique, arborant un motif d'écailles de serpent, qui rehausse l'écaille du reptile peint. Pour le visage du saint, je lui ai substitué une autre tête : j'ai masqué de noir la tête du tableau et projeté simultanément deux diapositives de sources différentes sur le corps et le visage d'un modèle. Le personnage photographié présente un degré d'hybridité additionnel puisqu'une nouvelle tension est ajoutée entre la peinture et la photographie : le modèle présente la double transformation d'un visage photographié tiré d'une publicité de mode qui lui est contemporain à la photographie du corps vêtu d'un personnage peint d'une autre époque. La publicité de mode effectue une seconde actualisation du personnage peint déjà transformé par le corps du modèle.



Figure 4.7 *Composition 3*, 2005 d'après Dürer et Longchamp, 210 X67 cm et *Saint Georges et le Dragon*, Dürer, c. 1502, 157X61 cm, Ancienne Pinacothèque, Munich

Pour aller chercher l'étendard blanc de la partie du haut j'aurais pu utiliser un fond de couleur claire mais cette tache de blanc me semblait trop présente. J'ai fait l'essai de plusieurs tissus et aussi de projections venant de l'arrière. À ce personnage rouge et ce dragon doré je projetai une lumière bleue de l'arrière pour auréoler la figure et

permettre à la silhouette sombre par endroits de se détacher du fond. Contrairement au velours noir qui absorbe la lumière de la projection, cette lumière émanant en plusieurs points de l'arrière laisse transparaître le halo de l'étendard. Dans la partie du bas, la découpe de l'intérieur de la cuisse accentue la minceur de la jambe. Trois éléments attirent le regard dans cette partie : le pied nu et «cru» sans projection, le reptile avec sa tête aux yeux ouverts et à la gueule béante, dont la résonance évolutive se trouve dans les plumes de la jupette rouge de la partie du haut, puis le prolongement de la jambe dans le miroir qui donne un support au pied.

D'un tableau qui présente Saint Georges en vainqueur du mal, la figure diabolique incarnée par le dragon en Occident, je présente une composition où dans le bas du tableau nous retrouvons des éléments qui sont des vestiges de notre évolution animale et qui sont toujours présents en nous. Un de ces vestiges est le cerveau reptilien qui est évoqué par le dragon : notre victoire sur nos pulsions violentes. La plume, plus récente d'un point de vue évolutif, est une excroissance sur la peau d'écaille. Nous retrouvons toujours des écailles sur les pattes d'oiseaux, un lien de parenté avec le reptile. Au bout de cette longue jambe, cette échasse, se trouve un pied nu bien posé sur lequel repose le poids du corps. Avec ses cinq orteils à plat sur le plan du miroir, il fait de nous un animal vertical. En regardant vers le haut, il y a désalignement des parties du corps là où la figure se poursuit entre les parties du bas et du haut. Cette disjonction permet l'allongement de la figure par la répétition et le changement de l'angle de la caméra qui passe du surplomb pour la partie du bas à la contre-plongée pour celle du haut. Dans la partie du haut les plumes de la jupette s'estompent, l'épée qui est au repos dans le tableau est ici dressée par une figure féminine. Le port de l'épée et le visage sont entourés d'une auréole de lumière magenta. Le visage féminin projeté n'est pas celui d'une figure historique. C'est un visage tiré d'une publicité de mode aux lèvres fardées d'un rouge brillant et dense qui masque le modèle. La projection se décèle par le désalignement du nez et de cette bouche qui ne correspond pas à celle du modèle qu'elle inclut et déborde. Cette tête contemporaine s'intègre



parfaitement au corps du modèle qui reçoit la projection de l'homme aux proportions longilignes de Saint Georges. Entre l'aujourd'hui et l'hier, le féminin et le masculin composent une nouvelle version du personnage peint qui réactualise la figure de l'androgynisme alchimique en présentant un être qui synthétise, qui est une métaphore de notre parcours évolutif. Cette composition prend d'assaut le corps du modèle de l'avant et, fait nouveau, de l'arrière. Soit avec une surcharge de représentations et d'informations grâce à la double projection de l'avant, puis de l'arrière, avec une lumière qui cerne le contour du corps, qui estompe l'iconographie du tableau et auréole la figure grâce à une grappe d'ampoules bleutées. Cette surcharge où se trouve unis masculin et féminin dans une pose de conquérant se fait conjointement à une surcharge d'informations dans le contexte social. La composition d'un être hybride va de pair avec la fin de l'unicité et de l'intégrité du corps qui caractérise le post-humain et la redéfinition du rapport à l'autre symbolisée ici par l'animal.

Le titre de l'exposition à laquelle cette œuvre a pris part est *Points de suture* où se rencontrent sur une même image une figure peinte d'une autre époque et une photographie aperçue dans un magazine de mode. L'appropriation de cette photographie et du tableau met à contribution, de façon indirecte, le savoir faire de plusieurs individus. L'appropriation me permet de jouer tous les rôles et de porter le chapeau du styliste, du photographe et de la direction artistique. Je peux concentrer mes énergies lors de la préparation, une fois les appropriations déterminées et le concept développé, à la recherche et la réalisation d'accessoires servant à la mise en scène des appropriations. En insérant un visage tiré d'une image publicitaire à la projection d'une figure représentée sur un tableau, deux modes de production de l'image appartenant à des époques différentes se rencontrent sur le corps du modèle. En projetant une section de photographie je m'approprie le travail d'une équipe « d'artisans » du domaine de la publicité qui travaille avec un budget important que je n'ai point. Je retiens une infime partie de ce travail pour susciter un dialogue entre hier et aujourd'hui, l'une représentant un personnage selon les conventions d'une



époque révolue et l'autre présentant un mannequin repeint à l'aérographe numérique, soit un travail qui va au-delà de la retouche numérique et qui transforme la photographie en travail pictural.

La lumière qui émane des photographies les plus récentes augmente leur pouvoir d'attraction. Cette intensité provient de la double projection : la petite zone de l'insertion d'un visage devient plus intense puisque la lumière du projecteur est concentrée sur une petite surface. Cet effet de rayonnement est parfois amplifié par un éclairage provenant de l'arrière : notre regard est attiré par l'intensité lumineuse qui se dégage des images. La lumière qui émane s'apparente à celle des boîtiers lumineux et des écrans. Avec son fond bleu et la séparation des zones cette œuvre évoque le vitrail, cet ancêtre de l'écran.

#### 4.3.7 Entre la vie et la mort

Une tension vie-mort est omniprésente dans toute photographie où je projette une figure peinte, particulièrement un portrait puisqu'il nous renvoie à un personnage ayant existé. Barthes (1980, p. 123) affirmait que c'est l'essence de la photographie que cette tension, du fait que la photographie capture le réel qui est perçu comme vivant, mais ce réel une fois capté appartient au passé et devient un « ça-a-été » qui suggère déjà la mort. Avec un portrait peint à la Renaissance la mort du sujet représenté va de soi. Les cultures de moisissures sur la surface de la diapositive qui est projetée sur le modèle ne sont point nécessaires pour confirmer la mort du sujet peint reproduit (*voir* fig. 4.8). Elles contribuent plutôt à introduire l'idée d'un élément de dégénérescence de la matière picturale à la surface du tableau. Les moisissures rappellent que ce tableau a traversé plusieurs siècles, qu'il est présent par le biais de l'imprimerie et de la pellicule photographique, qui elle aura plus de mal à résister au temps. La diapositive nous offre en sacrifiant son émulsion la possibilité d'altérer



Figure 4.8 *Lucie, dégradation 7*, 2003, photographie, 92 X 61 cm et *Portrait d'Agnolo Doni*, Raphaël, 1506, 65 X 45,7 cm, Palais Pitti, Galerie Palatine, Florence

métaphoriquement, virtuellement un objet culturel qui a le statut d'objet de culte dans notre société. Et ce pour la valeur artistique du tableau et non pour le sujet représenté.

Ce sujet est devenu éternel par le biais de la main du peintre. On projette sur celui-ci d'emblée sa subjectivité actuelle puisqu'on ne peut faire autrement sans avoir étudié l'histoire des mentalités pour tenter de pénétrer dans l'esprit du sujet de cette époque. On projette ainsi sur un sujet ayant vécu pendant l'essor de la période humaniste la sensibilité post-humaine.

L'émulsion altérée par les cultures de moisissures porte une double image : ce qui reste de la représentation et une couche informe en aplat qui lorsque projetée épouse la chair du modèle. Mais comme elle est informe cette couche ne dévoile pas son origine, il ne peut y avoir de perception de la transformation de quelque chose qui est informe. Elle « informe » sur la nature du rapport au passé, sur le rapport au temps dans le contexte d'un flux perpétuel d'images en direct. Elle rappelle que l'humanisme qui se meurt fait partie de nous, il est intégré au corps, à l'inconscient, alors que l'on amorce un tournant avec le début de la manipulation génétique de la constitution du vivant. Car au milieu des moisissures surgit le regard du modèle qui nous fixe et nous transperce : il est bien vivant et ne présente aucun signe d'agonie. Cependant, avec les interventions de tout type se multipliant, le corps devient un exercice de composition et l'unicité une notion périmée.

#### 4.3.8 Du double dédoublement

Le double est présent dans mon travail dès les premières photographies par le dédoublement que l'on peut percevoir du personnage projeté et du modèle qui ne concordent pas parfaitement. C'est dans cet interstice que l'on s'insère en tant que sujet regardant, dans cette possibilité de prendre place, de se substituer au modèle. On est interpellé par la dialectique entre chair et image « Le procédé utilisé renforce le dédoublement des corps et des êtres et notre propre trouble face au double. » (Bureau, 2002 p. 2). Ce dédoublement devient double lorsque les modèles sont des sœurs jumelles identiques, Daphné et Cybèle, sur lesquelles j'ai d'abord projeté des tableaux représentant des sœurs telles *Gabrielle d'Estrée et une de ses sœurs*, de l'école de Fontainebleau et *Les deux sœurs Chassériau*. Le trouble déjà présent par le dédoublement du personnage est multiplié lorsque cette dynamique entre image projetée et modèle se produit simultanément sur deux jumelles posant côte à côte. La complicité se dégage de cette relation fusionnelle : « ... doubles et jumeaux font aussi rêver car ils renvoient à un couple fusionnel, à un couple absolu, un *couple excessif*,

dirait le psychologue René Zazzo. Évocation d'un paradis perdu. » (Borel, 1998, p. 83). En regardant les photographies, la complicité entre les sœurs qui est présente dans les tableaux se transforme en état fusionnel : on ne peut les envisager séparées. L'expérience d'une session de pose avec Daphné et Cybèle permet d'être témoin de cette complicité naturelle. Il s'en dégage une force dans le regard et une endurance dans la durée de la séance qui surpasse celle du modèle posant seul. Je suis témoin d'une relation privilégiée à laquelle je n'aurai jamais accès, n'ayant pas de sœur, encore moins jumelle.



Figure 4.9 *Deux Vierges à l'Enfant*, 2005, photographie, 76X97 cm et *Madone à la chaise*, Raphaël, c. 1512-14, diamètre : 71 cm, Palais Pitti, Galerie Palatine, Florence

Les jumeaux évoquent dans leur représentation et par leur existence physique, le prodige, une provocation, un écart par rapport à ce qui est naturel, quelque chose d'inadmissible et d'envoûtant (Borel, 1998, p. 82). Les technologies de reproduction visant à augmenter les chances de fertilisation augmentent par la même occasion les probabilités d'avoir une grossesse multiple. De plus, les questions d'éthiques liées au clonage humain bouleversent la notion de filiation. Par l'entremise des jumelles je peux aborder ces questions. Par exemple, sur le diptyque photographique où je projette les sœurs Chassériau sur les jumelles, puis de nouveau en image miroir cette fois la diapositive ayant été altérée par des cultures de moisissures, le fil du temps et de la génération semble altéré par ce dédoublement : est-ce une reproduction qui se dégénère ? Avec *Deux Vierges à l'Enfant* (voir fig. 4.9) la relation de filiation est doublement interrogée par la duplication de la Vierge. Un tableau de Raphaël, *La Madone à la chaise*, est doublement projetée sur les jumelles mais l'un des enfants du tableau est masqué : elles se partagent le même enfant. Cet enfant est celui qui était dans le ventre de *Stéphanie incarnation 10 et 11* (voir fig. 4.4) il y a plus de trois ans. Cet enfant est la sœur cadette des sœurs jumelles qui jouent le rôle de mère dans cette mise en scène qui offre plusieurs interprétations de liens de filiations fantasmatiques.

*Composition 2* atteint un point de non-retour dans l'exploration des figures troublantes de notre imaginaire chimérique. Les jumelles deviennent ici par leur proximité une bicéphale. La monstruosité du double les réunit flottant au-dessus d'un corps. Cette double tête détachée évoque le mythe grec de la séparation du corps complet de l'être humain qui a quatre bras, quatre jambes, deux têtes et deux sexes complémentaires. Zeus les punit d'avoir voulu se lancer à l'assaut du ciel en les détachant en deux parties : « C'est ainsi que depuis, explique Aristophane, chacun recherche sa part absente, sa moitié. Rêve de l'androgynie, quête d'un impossible amour, rêve de fusion encore. » (Platon, 2004, p.38). Les artistes inventent ainsi avec des stratégies diverses par l'entremise de leurs mythologies, une multitude de couples gémellaires, allant de l'autoportrait à l'utilisation d'amis très proches comme

modèles. En ce qui a trait à ma pratique, il n'est pas anodin de mentionner que mes modèles adultes sont des amis et que les jumelles sont les filles d'une amie très proche. Quant à Lucie, c'est le prénom de ma mère décédée, elle est ma fille et elle me ressemble physiquement. Il est vrai que ces modèles sont retenus pour la force qui émane du regard, mais il y a certainement un travail sur la filiation et la génération.

Dans cette section on a vu comment s'assemblent, se composent les superpositions dans mes images. Comment de cet amalgame entre chair et image un glissement s'opère sur la question de l'humain, sur la perception à l'heure du cyberspace et des interventions sur le vivant. On va maintenant développer le thème de la figure androgyne qui devient prépondérant dans mon travail.

#### 4.4 Projection du masculin sur le féminin

On a vu à la sous-section 4.3.3 comment avec *Do, incarnation 2* j'ai abordé d'une manière discrète la figure de l'être androgyne. À la sous-section 4.3.6 j'ai introduit la projection d'images photographiques publiées dans des magazines de mode sur le modèle. Dans ces photographies l'être est une composition, une rencontre entre la photographie et la peinture sur la chair du modèle. Un être issu d'une combinaison. L'appropriation d'images tirées de magazines de mode a fait partie de mon travail avec *Si-reine fabulait* (1995), une installation vidéo, et *Marie Goes to Hollywood*, une installation interactive (1997), avant de me tourner vers l'appropriation d'œuvres de l'histoire de l'art. J'appréciais dans ces images la qualité des mises en scènes et en me les appropriant je faisais ressortir la présence de l'archétype de la séduction qui y est sous-jacent. Au cours de ma quête d'images récentes dans les magazines j'ai remarqué un changement dans la présentation du corps, particulièrement dans les éditoriaux et les publicités. L'esthétique des images a glissé du champ de l'érotisme vers une séduction moins raffinée. Parallèlement, certains designers tel Jeremy Scott et Walter Van Beirendonck signalaient le nom de l'artiste française Orlan lors d'un



défilé : « ... c'est qu'à n'en pas douter Orlan constitue à ce jour le paradigme le plus radical du corps mutant. » (Baqué, 2002, p. 173). On peut aussi noter le travail d'Alexander McQueen avec des cuirasses moulées portées en défilé ainsi que celui de Martin Margiela qui a exposé des vêtements altérés par des cultures de moisissures. Chez ceux-ci il y a une recherche expérimentale féconde autour du corps mutant qui va jusqu'à le rendre difforme d'une façon inesthétique par exemple, chez Comme des garçons (Rei Kawabuko), qui opèrent une « suspension de l'érotisme » : « ... comme il existe une suspension du jugement : une sorte de mise en réserve d'un corps devenu obsolète et donc provisoire, qui attend ses futurs réagencements érotiques... » (Baqué, 2002, p. 168). Depuis les années 1980, la frontière entre les arts plastiques et une recherche en mode de type expérimental est devenue de plus en plus perméable. La scène de la mode est désormais un lieu à surveiller pour observer les changements dans la perception du corps.

En art contemporain c'est l'exposition de Jeffrey Deitch *post-Human* à Lausanne en 1992 qui regroupe des œuvres sous ce thème pour la première fois. Ces œuvres dénotent le repli des valeurs humanistes traditionnelles et la caducité du corps « naturel » : « ... post-humain désigne à la fois l'achèvement historique de l'ère de l'humanité et de son corollaire éthique, l'humanisme, possible déploiement en un future qui verrait se déployer de nouvelles formes de conscience et de corps mutants. » (Baqué, 2002, p. 144). Le corps post-humain est présent dans l'imaginaire social avec la recherche génétique et les questionnements bioéthiques qu'elle suscite. Puis d'une façon plus concrète il y a une acceptation des interventions esthétiques pour remodeler l'enveloppe corporelle. Du corps qui est amélioré, le pas suivant est l'enfant design, avec un bagage génétique qui correspond aux attentes des parents. Dans ce processus le corps ressemble de plus en plus à une marchandise (Butler, 1993). Ces années voient aussi l'essor de l'Internet qui entraîne une redéfinition du rapport du corps à l'autre : « ... au désir et à la sexualité, dessinant les contours encore incertains d'une nouvelle cartographie érotique, d'où le tragique propre à

Nietzsche et à Bataille se voit définitivement exclu, évacué, frappé de caducité. » (Baqué, 2002, p. 15). Le tragique qui associe depuis l'antiquité Éros et Thanatos s'étiolle mais la métaphore de remplacement demeure indéterminée. Élisabeth Grosz (1995, p. 202) identifie la nécessité de remplacer cette métaphore mortifère sans pour autant opter pour un modèle hédoniste où toute tension sous-jacente à une relation complexe serait évacuée.

Je propose la figure de l'être androgyne comme point de départ pour explorer, pour brouiller, rendre poreuses les frontières entre le masculin et le féminin (*voir* fig. 4.10), pour les réunir sans les neutraliser. J'ai exploré librement les variations de cette figure archétypale en prenant des parties de corps de provenance variée pour créer des constructions d'êtres fantasmatiques. Ces êtres évoquent des archétypes dans lesquels chaque membre du corps peut être répété au besoin, tel un élément modulaire en architecture. Le corps pourra prendre la forme d'une tour composée de deux ou trois modules constitués de membres répétés qui s'emboîtent l'un dans l'autre. Cet assemblage de parties de corps différents, cette idée de surabondance de membres, cette surcharge, sont inspirés de la surenchère de la représentation de corps idéalisés dans les médias. Je vais prendre des parties plastiquement parfaites, des photographies de corps de mannequins comme éléments de mes assemblages. Le fini plastifié de la peau de ces derniers qui a été ajouté lors de la retouche avec *Photoshop* renforce cette idée de module puisqu'il garde la chair, avec sa pilosité, ses pores et imperfections, à distance. Je vais ainsi recomposer à partir de membres des entités qui ne correspondent plus à la notion d'individu. Le tout étant motivé par une absence d'intérêt à représenter un corps dans son intégrité puisque cette intégrité semble désormais atteinte, voir inexistante.

Ces humains reconstitués ne seront pas sans évoquer des figures mythologiques, d'où le lien avec l'articulation du temps omniprésente dans mon travail entre passé, présent et futur : l'évocation de figures mythologiques fait le lien avec l'archétype. Les



Figure 4.10 *Archétype 3*, 2006, diptyque, 76X102 cm et 102X73 cm et montage numérique de photographies publiées (magazines de mode et de culturisme)

images projetées proviennent du présent, et les figures composées interrogent le post-humain et ce qu'il implique d'ingénierie génétique. Le mélange des genres privilégie la projection d'une forme masculine sur un modèle féminin, alors que le travestissement du masculin en féminin est évité puisqu'il produit un effet présentant moins d'ambiguïté : « De fait, une tension érotique extrêmement forte traverse les représentations de l'androgynisme ou du travesti, lesquels constituent deux figures limites du mélange des genres, deux figures qui mettent à l'épreuve la forme sexuée elle-même... » (Baqué, 2002, P. 110). J'espère ainsi contribuer à un imaginaire du corps ancré dans notre psyché qui puisse nous projeter dans une combinatoire

multiple et non homogénéisée. Un jeu de combinaisons créatives qui remanie les images médiatiques qui nous assaillent. Des médias à l'idéologie normalisante qui déssexualise et aseptise les chairs (Baqué, 2002, P. 83).

On a vu comment la rencontre entre la figure peinte et le modèle permet de réaliser des images qui se défilent entre les catégories sans jamais représenter ni le modèle, ni le tableau. Dans la série des *Avatars*, le modèle se prête à un jeu de transformations fictives où il apparaît oscillant entre deux périodes, se faufilant entre les genres. La fluidité de la lumière de la projection sur le corps du modèle offre des représentations d'êtres fictifs. Ces êtres intermédiaires sont des incarnations d'identités hybrides et métaphoriques. Ils dénotent le passage d'une identité monolithique à celle pluraliste du contexte post-humaniste dans lequel nous pouvons nous définir comme étant à la fois ceci et cela. Cette fusion nous présente une figure qui flirte avec la deuxième et la troisième dimension. Des êtres qui évoquent l'esprit du temps, la possibilité de se trouver ici et ailleurs, avec ou sans corporéité. Un « ça-peut-être » dans lequel le sens émerge dans la transformation du modèle par la lumière et sa fusion avec celle-ci.

Avec ce dispositif de projection le corps tient lieu d'écran où la surface y est la peau : le modèle donne littéralement sa « chair à l'image » et l'effet de fusion dû au procédé croisé du développement de la pellicule donne une qualité haptique à cette image, une matière à l'image. Dans les « Scarifications », la matière de l'émulsion photographique du film diapositive est grattée pour en révéler les couches. Celle-ci possède trois couches tout comme la peau : l'émulsion, la matière même de la photographie fait corps avec la peau du modèle sur l'image où les deux surfaces sont indissociables : vision et tactilité se trouvent associées.

Avec les *Dégénération*s, l'émulsion est altérée par des cultures de moisissures, la main de l'artiste n'intervient pas directement, elle utilise un intermédiaire organique. Ce travail instaure une tension entre l'attraction séductrice de l'esthétique de ces

cultures et la répulsion de la dégénérescence de l'image qui évoque l'agonie de l'humanisme. On a vu que *Dégénérations* peut prendre une autre signification lorsque nous l'abordons selon l'angle des technologies de reproduction, du double et du dédoublement. Ce travail sur le vivant m'a amenée à introduire l'hybridité par la mise en relation de l'humain et de l'animal et la projection simultanée de reproduction de tableaux et de photographies publicitaires. Les *Points de suture* suscitent des rencontres fusionnelles réfutant les catégories telles nature et culture, humain et animal.

Finalement, avec la projection de collages d'êtres composites réalisés à partir d'images médiatisées, la référence à l'écran est aussi mise de l'avant. Comme on l'a vu avec les photographies de *Points de suture*, l'esthétique de l'image à l'écran nourrit l'esthétique de ces photographies. De plus, malgré la contemporanéité des images assemblées, des figures archétypales émergent évoquant ainsi des divinités mythologiques on retrouve le dialogue entre passé et présent. Le corps du modèle reçoit divers membres provenant d'images médiatisées qui sont assemblés et traités comme des structures modulaires interchangeables. L'unicité du corps est une notion qui est dépassée par la multiplicité identitaire, les interventions et substances qui agissent sur la nature physique et psychique du corps, ainsi que par la recherche amorcée sur la constitution du génome humain que ce soit pour la thérapie, la reproduction et la transmission des caractères. Cette fin de l'unicité, telle que décrite se trouve neutralisée. Elle est mise au défi dans mes photographies par une forme d'unicité primordiale du féminin et du masculin qui renoue avec la recherche de l'être complet que représente la figure androgyne de l'Antiquité ou l'idéal alchimique de l'union divine médiévale. Ainsi, cette tension omniprésente dans mon travail entre passé et présent refait surface. La figure androgyne réalisée à partir de la projection sur un modèle vivant féminin, d'une figure composée de plusieurs photographies de modèles masculins représente malgré l'hybridité de sa nature une nouvelle forme d'unicité.



## CHAPITRE V

### DE LA POÉSIE DU DISPOSITIF

Dans ce dernier chapitre je vais faire un retour sur mon dispositif photographique en relation avec la possibilité de l'émergence de l'aura à l'ère des nouvelles technologies de l'information. On va voir l'importance de la relation entre la main et le langage, la réflexion abstraite et la technique et comment l'environnement technologique dans lequel l'artiste évolue s'immisce dans l'art qu'il réalise. On va examiner comment la dynamique entre les différents médias présents dans l'œuvre fait ressortir le thème.

#### 5.1 Actualité de l'aura

Les images que je m'approprie sont des photographies sur film diapositive de tableaux reproduits, et de photographies retouchées numériquement, et publiées. Cette mise en relation des images appropriées dans une situation qui n'avait pas été prévue par le concepteur de l'image pose la question de l'aura en art. La reproduction de l'œuvre d'art allait selon Walter Benjamin (2000, 1939, p. 275) placer celle-ci dans des conditions, des lieux pour lesquels elle n'avait pas été conçue. Dans un premier temps, la reproduction enlève l'épaisseur à la peinture et son effet haptique, l'échelle de l'original n'est souvent pas respectée ce qui a pour effet de ne point reproduire la relation d'échelle que l'original entretient avec le corps. Selon Benjamin (2000, 1939, p. 286) dans ces conditions le tableau perd son aura mais gagne en visibilité.



La reproduction du tableau photographiée sur un film diapositive pousse encore plus loin la disparition de la matérialité de l'œuvre. Pour être visible, la diapositive devra être projetée dans un espace sombre sur une surface blanche, préférablement un écran de projection. Cependant, l'échelle du tableau peut généralement être reproduite avec cet appareil, ou être variée à volonté. Par sa projection dans un espace sombre la peinture devient une apparition, une image à l'écran. L'image projetée du tableau n'a pas la prétention de faire œuvre, de s'y substituer comme la reproduction peut le faire sous forme d'affiche fixée au mur. L'image projetée du tableau est éphémère, elle n'apparaît que pour le temps de la projection. Étant donné que la diapositive est visionnée une à la fois, l'attention est entièrement portée vers celle-ci alors que dans une salle de musée l'œuvre ciblée entre en compétition avec les autres tableaux présents dans la salle. Il est possible que nous regardions la reproduction sur diapositive aussi longtemps que nous aurions regardé l'original, qu'elle incite à la contemplation de cette image.

De Benjamin, je retiens son approche qui part de l'œuvre d'art pour comprendre la société dans laquelle il vit, et la notion d'anachronisme qui est liée à l'aura. Il y a plusieurs définitions pour cette dernière dont : « ...l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il. » (Benjamin, 2000, 1935, p. 75), celle-ci exprime l'ambivalence dans le rapport au temps, dans une société où le temps est partagé entre le temps réel et le temps différé, le lointain a la possibilité d'apparaître par l'appropriation du passé. L'apparition peut prendre une forme, un médium contemporain pour faire apparaître et ainsi revisiter une forme immuable qui va nous rejoindre et arrêter notre regard. C'est un transfert entre un objet inanimé et nous, qui sommes animés. Une telle œuvre est dotée du pouvoir de transfert vers le regardeur (Barthes, 1980, p. 49). Soit la reproduction d'un tableau qui a été regardé au fil du temps, une œuvre qui condense des milliers de regards : « L'expérience de l'aura repose donc sur le transfert, ... d'une forme de réaction courante dans la société humaine. Dès qu'on est -

- ou se croit--regardé, on lève les yeux. Sentir l'aura d'un phénomène, c'est lui conférer le pouvoir de lever les yeux. » (Benjamin, 2000, 1939, p. 382).

En photographiant la reproduction publiée d'un tableau photographié au préalable pour cette publication, en projetant cette image dématérialisée d'un personnage peint sur un modèle, je peux insuffler une aura à cette figure peinte reproduite qui est distancée de plus d'une génération de l'original : cette reproduction d'une œuvre du passé *apparaît* sur le corps écran du modèle qui la reçoit. La distance se trouve ainsi abolie entre le lointain qui apparaît sur le modèle contemporain. Je photographie ce contact, cette apparition. Je provoque de façon littérale l'aura telle que définie par Benjamin : « ... l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il. » (2000, 1935, p. 75). Le corps entre en contact avec le lointain et, sur la photographie de cette rencontre une figure apparaît qui revisite le lointain. Pour Dubois : « ... plus qu'un contact proprement dit (logique de l'index), la photographie, c'est un *mouvement vers* le contact, un mouvement dans l'espace et le temps. C'est-à-dire que la photographie affiche en son cœur un espace à franchir, un écart, une séparation. » (1990, p.222). Dans mon dispositif, je provoque un contact qui télescope le temps et en photographiant ce contact je fusionne les deux entités qui deviennent ainsi indissociables. Dubois poursuit : « Dans la photographie, la rencontre (avec le réel) paraît toujours imminente mais la distance se révèle toujours exorbitante. Elle ne se résorbe jamais. » (1990, p. 222). Mes images abolissent une forme de distance par la rencontre fusionnelle entre deux entités appartenant à des temps différents plutôt qu'une séparation. Avec mes photographies c'est l'inverse puisque la rencontre avec le réel n'est pas imminente et que la distance n'est pas exorbitante.

La définition de l'aura dépend aussi du contexte dans lequel l'œuvre est produite, un contexte qui varie selon l'époque et le médium de l'œuvre : « Une des leçons de la fameuse notion d'aura est qu'il ne s'agit pas d'une essence, d'un attribut permanent, mais d'une suite d'événements et d'états qui se transforment sous l'influence de

l'histoire et du contexte. » (Durand, 1995, p. 180). Ainsi la perte de l'aura liée à la reproduction mécanique telle qu'avancée par Benjamin n'est pas automatique, mais plutôt relative à un contexte social donné, soit celui où cette technique est apparue et nous avons maintenant une distance temporelle sur ce contexte et ainsi la possibilité que l'aura émerge lors de la reproduction. Malraux disait : « ... nous savons mal de quoi est faite l'aura qui émane d'une statue sumérienne, mais nous savons bien qu'elle n'émane pas d'une statue cubiste. » (1951, p. 64.). Or quand on voit une statue cubiste aujourd'hui, dans une grande salle de musée, alors que nous sommes habitués à des reproductions et des simulations, nous pouvons ressentir son aura.

Cauquelin rejoint par un autre parcours la notion de contexte. Le déclin de l'aura tel que perçu par Benjamin est lié à une conception spirituelle et culturelle de l'œuvre d'art et de son unicité. Lorsque disparaît cette unicité, via la reproduction et la diffusion de masse, l'œuvre devient plus accessible au public, ainsi au déclin de l'aura spirituel se substitue un autre type d'aura : « ... détachée du contenu de l'œuvre, et de l'œuvre elle-même en tant que celle-ci est un objet, un corps, c'est une aura que l'on peut dire « communicationnelle ». » (Cauquelin, 2006, p. 79).

Cauquelin ne se réfère pas ici à l'art communicationnel, mais à un déplacement de l'intérêt vers l'exposition de l'œuvre, à son contexte, à ce qui entoure sa diffusion.

C'est un passage du corps de l'œuvre vers la périphérie, le lieu qu'elle habite :

« L'aura pourrait bien consister, en effet, en cette aire de possibilité qui entoure, qui enveloppe l'œuvre, comme l'espace de sens enveloppe toute parole. » (Cauquelin, 2006, p. 78). Ici l'aura devient une énergie potentielle qui varie selon le lieu, elle correspond aux lois physiques des corps et de leur enveloppe. L'effet d'ensemble des œuvres varie selon le lieu puisque la configuration sera différente dans un autre espace. Cet univers qui se détourne de l'objet, qualifié de « sans objet » par Cauquelin (2006, p. 79), correspond à une aire qui suit celle de la reproduction technique de l'œuvre, soit celle des réseaux. Néanmoins, pour celle-ci certaines œuvres dégagent une présence qui les transcende alors que d'autres restent

prosaïques. Pour ma part, j'utilise une technique issue de l'ère de la reproduction mécanique de l'œuvre, la projection d'une diapositive, pour rendre l'œuvre culturelle immatérielle sans corps pour la retourner vers un corps-écran qui, en l'accueillant, se transforme et prend ainsi une autre identité. Lorsque le visiteur se trouve devant chaque image en galerie il discerne la présence de la figure du tableau et du modèle sans pouvoir les dissocier. En passant d'une photographie à l'autre, le glissement identitaire du modèle simule la possibilité de se construire des identités fictives. L'apparence du modèle n'est pas dévoilée puisqu'il n'apparaît jamais sans projection, soit sans transformation : le visiteur est ainsi invité à se substituer au modèle, à essayer le masque de la peinture.

Les figures photographiées ont la possibilité d'interpeller notre subjectivité contemporaine qui serait constituée tel l'oignon de plusieurs couches (Flusser, 2006, p.167). Comme on l'a vu à la section 2.3, l'imagination du regardeur est stimulée par ce décalage entre ce qui est capté par l'appareil et la réalité photographiée, entre le visible et l'invisible, et la réaction à l'image dépend de la subjectivité du regardeur. D'autre part, certaines photographies ayant des personnages qui y figurent, présentent un attrait qui anime quelque chose en nous : « ... telle photo, tout d'un coup m'arrive; elle m'anime et je l'anime. C'est ainsi que je dois nommer l'attrait qui la fait exister : une *animation*... elle m'anime : c'est ce qui fait toute l'aventure. » (Barthes, 1980, p. 39). Cette stratégie d'animation mutuelle est présente au sein même du dispositif où la diapositive projetée sur le modèle vivant suscite une dynamique de co-animation. Comme nous l'avons vu en introduction, le corps du modèle anime la figure du tableau, lui donne une deuxième vie alors que la figure peinte transforme l'aspect du modèle, par ses zones d'ombre et de lumière. Cette co-animation qui est l'objet central de l'œuvre peut susciter cette réaction chez le regardeur : en se substituant au modèle, en présence, en relation avec l'image projetée altérée, il peut se projeter dans la photographie en se demandant ce qu'il aurait pu incarner à la place du modèle. Sur le tirage, la transformation est visible et la lumière devient « palpable » (Bureau,

2002). Les qualités haptiques de cette image encouragent le dialogue de corps à corps entre le regardeur et le tableau-photographique.

Le contexte social dans lequel je produis ces photographies argentiques est tel qu'elles sont perçues de facto comme ayant été réalisées ou retouchées numériquement. D'autant plus que mes photographies présentent des « effets spéciaux » qui sont associés aux images numériques, telle la superposition en transparence qui laisse entrevoir la présence du sujet sous-jacente et l'élongation d'une partie du corps qui est due à l'effet combiné de la projection, de son échelle sur le modèle et à l'angle de prise de vue (*voir* fig. 4.5 et 4.1). L'effet seul n'arrête pas le regard dans un environnement saturé d'effets. Ici nous ne sommes pas en train d'explorer les limites de ce que peut soutenir le regard, mais plutôt dans la mise au point de stratégies qui ont le potentiel de nous faire voir autrement. La dynamique du dispositif propose des images avec lesquelles il est possible d'échanger au fil du temps au-delà de l'appréciation technique de l'effet.

On a vu comment le contexte peut générer l'aura, comment cette notion évolue et se transforme avec celui-ci. Comment mon dispositif me permet de simuler la distance temporelle avec un dispositif offrant une distance technique, soit une stratégie pour susciter une distance critique. On a vu comment la co-animation au sein de la mise en scène de l'image photographique n'est pas étrangère à la poursuite de cette relation avec le regardeur. Que cette relation peut être encouragée par la matière-image où la lumière devient « palpable » sur la peau du modèle : le sens du toucher est interpellé et incite à une relation de corps à corps avec l'image. On va poursuivre avec la relation entre la main et la *com-préhension*, et l'appropriation de reproductions d'artefacts culturels dans mon dispositif et son retour vers le corps ce qui provoque une rencontre entre l'individuel et la mémoire culturelle.

## 5.2 Le retour vers le corps

Dans le processus d'hominisation, les développements de la dextérité manuelle, de l'expression et du langage sont indissociables : « La contiguïté des centres d'association verbale et de ceux de la motricité de la main et de la face... accuse aussi le rôle d'étape nécessaire du langage... entre l'activité techniquement créatrice de la main et la réflexion abstraite. » (Leroi-Gourhan, 1986, p. 130). L'activité créatrice de la main est une activité qui se déroule à l'extérieur du corps, en relation avec le regard et le langage qui sont des activités cérébrales. La peau est le lieu de rencontre, la bordure entre l'intérieur et l'extérieur. La relation entre l'image projetée et la peau est dirigée par la communication verbale avec le modèle et ma main qui positionne les éléments du dispositif. Une relation qui est au centre de la dynamique à l'œuvre dans mon processus de création, comme un retour aux origines, soit à la relation primordiale qui permet de *com-prendre* son environnement. La réflexion abstraite et la technique évoluent différemment puisqu'elles se transmettent différemment d'une génération à l'autre :

De toutes les activités humaines, la technique est la seule qui ne revienne jamais à son point de départ : on repense Platon à chaque génération, on ne repense pas les techniques, on les apprend... De telle sorte que les techniques, produit de la pensée humaine, ont une vie qui échappe à l'humanité individuelle, chacun les prend au point où elles en sont et elles courent devant lui jusqu'à la génération suivante. (Leroi-Gourhan, 1986, p. 125).

De plus, on a vu à la section 3.1 que les techniques font partie de la triade de la démarche artistique, qu'elles influencent la façon dont l'on perçoit et d'interagit avec l'environnement. Avec ce nouveau rapport, elles amènent une autre lecture, elles nous font repenser les auteurs, percevoir et réinterpréter les œuvres d'art d'une autre époque. En côtoyant les technologies de mon époque, celles-ci me permettent de revisiter le tableau en me l'appropriant d'une manière qui reflète mon rapport à la technique ainsi qu'aux nouvelles technologies de l'image et de l'information. Les technologies actuelles de l'image permettent l'appropriation de tous les médium



passés, comme c'est d'ailleurs le propre de chaque nouvelle technologie d'inclure ce que faisaient les autres. Il ne s'agit pas d'un absolu, mais c'est généralement la raison pour laquelle la nouvelle technologie s'impose. Or les technologies actuelles permettent de tout récupérer par la numérisation ou par la simulation. Alors, effectivement, elles permettent de revisiter l'art ancien. Cependant, avec mon dispositif je simule la fluidité et les effets du numérique en utilisant la photographie argentique. Ainsi un médium précédent entre dans le territoire du nouveau ce qui inverse la relation et contribue à l'ambiguïté de l'image.

De la séance, je ne présente, je ne retiens que les images captées pour lesquelles il s'est « passé quelque chose », dans lesquelles l'image résultante va au-delà de la superposition des deux parties. Quant aux autres images elles tombent dans l'oubli. La tradition orale a été un des premiers moyens pour transmettre la mémoire d'une génération à l'autre. Tout comme dans le processus de remémoration, le récit est transformé par le narrateur au fil du temps. Cette remémoration dynamique fait aussi partie de la tradition orale, selon Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*, la mémoire collective est modifiée lors de sa transmission par la tradition orale chez les cultures dites « primitives » (Lévi-Strauss, 1962). Je choisis la figure peinte parce que celle-ci est souvent issue d'un portrait qui a vu le jour avec le début de la période humaniste. Avec ce dispositif, la mémoire collective qu'est la figure peinte rencontre le corps d'un individu auquel je donne le pouvoir de réinterpréter la figure. Mon dispositif met en présence l'individuel et une image technique d'une œuvre d'art qui tient lieu de mémoire collective. La figure photographiée lors de cette rencontre présente des qualités esthétiques qui relèvent de l'hybridité, de l'entre-deux, soit des qualités qui caractérisent le devenir post-humain. J'ai obtenu ces qualités en utilisant des techniques et des images appropriées qui proviennent de périodes qui ont précédé la nôtre. Ainsi, j'utilise un artefact d'une période qui a été qualifiée d'humaniste pour interagir avec notre temps qui a été qualifié de post-humain. De cette rencontre, une image surgit qui présente des qualités esthétiques en phase avec notre temps.

Depuis l'invention de l'écriture, la mémoire se trouve de plus en plus extériorisée du corps à l'aide de divers supports sur lesquels elle repose. Nous vivons dans un présent continu avec l'image en direct et différée qui nous garde à proximité du sujet, près de l'événement par l'intermédiaire de l'écran. Ce mode de diffusion de l'information laisse peu de place à l'analyse puisque nous évoluons dans des conditions où il est difficile d'instaurer une distance par rapport à l'événement : « Le point de vue anachronique, qui est d'abord un moment, une épreuve d'anachronisme, s'impose lorsque manque l'histoire. Non pour se substituer à elle, mais bien pour la faire naître en un point qu'elle méconnaissait jusque là. » (Didi-Huberman, 1997, p. 16). Dans ce contexte, j'ai développé une stratégie en studio pour retourner une forme de mémoire collective culturelle de la période humaniste vers le corps, mettant ainsi en relation le passé avec le présent. Le passé, par le biais de la photographie d'un tableau projeté, est tellement près du corps du modèle qu'il devient indissociable de ce corps-écran. Dans une société où le corps se retrouve souvent devant un écran pour le travail et les loisirs, avec mon dispositif de projection le corps n'est plus devant l'écran, il est un écran actif, récepteur, porteur et transformateur d'un artefact culturel.

Le rapport entre le langage et l'outil s'est exprimé par l'écriture qui a permis de fixer le récit dans un mouvement technique d'externalisation de cette mémoire qui résidait avant l'invention de l'écriture dans les images peintes et dessinées, et dans le corps pour ce qui est de la tradition orale. L'écriture permet de fixer le langage à l'extérieur du corps. L'invention de l'imprimerie apporte la dissémination de l'écrit à un rythme qui s'est accéléré avec l'amélioration des techniques d'impression et la diminution des coûts de reproduction. Pour que l'écrit atteigne toutes les strates de la population, cela a pris plus de trois siècles en Occident. De l'imprimerie au texte électronique une autre extension de la mémoire devient accessible qui rend l'information fluide et facilement transmissible. Avec le numérique, le support peut devenir le même pour les différents médium tels le texte, l'image fixe, l'image mouvement ou animée, et le

son qui peuvent tous se traduire en code binaire. La fluidité de l'information rend possible sa diffusion via les réseaux de télécommunications, tel l'Internet, cette plateforme d'accès à l'information et d'échange dans laquelle on navigue sans être dans un lieu précis. De rigide, le mode d'inscription du texte, de l'image et du son devient fluide en passant au numérique, et par analogie dans mon dispositif, le tableau perd aussi sa rigidité pour devenir lumière, pour gagner la fluidité propre à l'onde lumineuse qui entre en contact avec la peau du modèle et se trouve modulée et transformée par ses contours qu'elle épouse. C'est par la fluidité de l'image lumineuse qui entre en contact avec la peau du modèle en mouvement. Ce dernier modifie au moindre mouvement l'apparence de la figure projetée sur le corps et simule ainsi le nombre infini des possibilités de transformation de l'image numérique.

Dans ce processus d'externalisation l'individu prend la technique où elle est rendue, sans nécessairement comprendre comment l'objet technique est conçu, mais en apprenant à l'utiliser. Dans un mouvement inverse, l'artiste, contemporain de ces nouvelles possibilités techniques peut décider de se tourner vers des techniques de générations précédentes pour repenser et mettre en perspective notre rapport aux nouvelles technologies, pour mieux les *com-prendre et les saisir*. Au fil du temps, la technique aurait stimulé le développement de la pensée intellectuelle et aurait rapidement dépassé la capacité d'invention d'une génération. De telle sorte que le dépassement technique caractérise l'humanité qui cherche inlassablement à développer des outils facilitant l'adaptation. Elle se trouve ainsi transformée par les nouveaux outils dont l'adaptation exige l'invention d'autres techniques. Ce phénomène n'est donc pas nouveau: « ... l'évolution d'un cerveau intellectuel dépassant lentement un cerveau technique acquis dès l'origine, et, d'autre part, l'évolution des techniques, dépassant rapidement les possibilités individuelles du cerveau. » ( Leroi-Gourhan, 1986, p. 126). Avec ma pratique artistique j'essaie de *com-prendre*, de saisir, de présenter l'effet des technologies numériques sur le rapport au corps et à l'environnement en utilisant des techniques relativement simples dont je

comprends le fonctionnement suffisamment pour les utiliser à mon escient et dévier l'usage pour lequel elles ont été conçues. Ces techniques me permettent d'agir dans un rapport direct avec le modèle pour lequel je réalise des accessoires à partir d'objets manufacturés qui prolongent, qui sont une extension de la surface écran du corps : tissus, grillage, moustiquaire, bouteilles de plastiques, objets divers choisis pour leur forme qui sont peints de gesso (enduit pour préparer la surface à peindre) ou d'un fini aluminium qui accepte la projection. Toujours selon Leroi-Gourhan : « Peut-être aussi peut-on comprendre l'ambiguïté de la technique, surplombée depuis longtemps, en nous, par la pensée proprement humaine, et nous surplombant, hors de nous, par le fait de son dynamisme propre. » (Leroi-Gourhan, 1986, p. 126). Par le biais de ma pratique je renvoie une image technique vers le corps. La technique qui nous projette hors de nous-même, me permet de projeter une image vers nous, de telle sorte que le corps devient le lieu de rencontre et d'expression, et la technique le moyen. Le corps du modèle reçoit et transforme une image technique de notre mémoire collective.

Je détourne des techniques établies pour entrer en dialogue avec des enjeux esthétiques introduits par les nouvelles. Dans mon dispositif une relation en boucle est instituée qui assure un retour vers le corporel de la projection vers l'extérieur qu'est la technique. La technique prolonge le corps dans l'outil, dans l'écrit, puis dans les réseaux numériques, alors que mon dispositif retourne ce prolongement vers le corps. Mon dispositif introduit ainsi une relation en boucle. Celle-ci peut être comprise comme étant une métaphore de la boucle de rétroaction qui est la condition essentielle au fonctionnement de tout système vivant, cette boucle de rétroaction permet de réagir, de se réajuster pour s'adapter à de nouvelles conditions. En imbriquant plusieurs techniques relativement simples, dont la trace et l'empreinte, je provoque le retour vers le corps d'un objet culturel qu'est le tableau par le biais de sa traduction en onde lumineuse. Cette œuvre sert de métaphore pour effectuer le retour au corps de la projection vers l'extérieur. Ce retour est orchestré par l'artiste qui travaille dans l'espace concret. L'image technique ne fait pas entrer en contact la

main avec la surface d'inscription. Cependant, elle ne nie pas pour autant l'importance du rapport entre la vision, le corps et la relation au monde de l'artiste qui sont interpellés dans la préparation de la mise en scène et de la prise de vue comme telle.

On a vu comment mon dispositif peut être interprété comme la simulation d'une rencontre entre l'individuel et le collectif par le biais de la projection sur un corps qui agit comme un écran actif, une rencontre qui a disparu de l'espace public selon Benjamin. On a vu les liens dynamiques entre technique et réflexion, ce retour vers le corps ramène vers celui-ci la projection vers l'extérieur de la technique. Une technique analogique simule ainsi la fluidité de l'image numérique. On va maintenant voir l'expérience technesthésique dans son rapport à l'œuvre ainsi que le potentiel expressif qui émerge lorsque les qualités esthétiques de plusieurs techniques de l'image sont utilisées en synergie.

### 5.3 Écologie des médias

Dans son ouvrage « De l'optique au numérique » Couchot accorde une place importante à la présentation de correspondances entre l'œuvre d'art d'une époque et l'environnement technique qui alimente sa constitution (Couchot, 1988, p. 13). Il confirme ainsi l'influence du contexte technique et social sur l'œuvre et la démarche artistique de l'artiste (Balpe, 2000). McLuhan a été le premier selon Couchot à démontrer par une analyse systématique des médias que les techniques ont un effet direct sur notre rapport aux sens. Cependant Couchot croit qu'on doit aller plus loin dans cette affirmation : « ... et penser les techniques comme de véritables modes de perception. Utiliser une technique, c'est certes transformer le monde, mais c'est aussi le percevoir, en recevoir même une image en retour. » (Couchot, 1988, p. 13). Chaque technique apporte une perception de l'espace, du temps et de la matière qui lui est particulière. On comprend intuitivement la différence entre se déplacer à pied,



à bicyclette, en voiture, en train ou en avion puisque ces modes ont la possibilité de se côtoyer aujourd'hui. Mais d'après Couchot notre environnement technique induit une perception particulière dans notre manière de saisir, de sentir notre environnement, qui est complémentaire du savoir-faire technique. Il avance l'hypothèse suivante :

« ... cette expérience sensible vécue dans l'acte technique—que j'appellerai l'*expérience technesthésique*—constitue une sorte d'*habitus* perceptif, de savoir sensoriel, partagé par chacun des membres d'une société... » (Couchot, 1988, p. 14).

Cette expérience technesthésique a une influence qui prend un autre chemin que celui du langage et de la pensée symbolique. Elle se manifeste particulièrement dans l'art des images. C'est une autre façon d'exprimer l'importance de l'élément technique et du collectif dans la triade de Balpe (2000). L'élément technique n'y est pas simplement celui que choisira d'utiliser l'artiste pour réaliser l'œuvre puisque l'environnement technique est aussi intégré par le subjectif et le collectif. Il influence donc tous les éléments de la triade. Cette relation est aussi dynamique : l'artiste apporte son expérience, sa relation au monde lorsqu'il utilise une technique, même si celle-ci ne fait pas partie des techniques courantes dans son environnement de vie, tout comme il intègre à sa perception du monde les technologies de son temps. C'est une autre façon de décrire l'artiste comme étant un « médium » qui communique l'esprit de son temps. Cette traduction faite par l'artiste de l'esprit technologique fait partie d'un ensemble de facteurs qui constituent l'image, il ne s'agit pas d'une traduction qui détermine dans un rapport de cause à effet la composition des images :

« La pensée figurative n'est pas déterminée par les techniques, elle n'en est pas un reflet ; elle compose avec elles, assistée par l'imagination et la liberté de création de l'artiste, sans toutefois jamais s'en libérer totalement. » (Couchot, 1988, p. 14). Il est impossible pour l'artiste de s'isoler complètement de l'environnement technologique d'une époque.

Les technologies numériques sont transversales à la quasi-totalité des techniques, aux médias et modes de diffusion et de circulation de l'information (Couchot, 2003, p.



97). Cette liberté de création de l'artiste s'exerce ainsi dans un contexte de société où les médium traditionnels convergent vers le numérique, dans une société où la notion de progrès est associée à la notion de productivité et jugée comme étant inévitable. L'artiste travaillant dans un tel contexte ressent la pression d'opter pour une technologie numérique récente comme moyen d'expression. Mais comme nous l'avons vu plus tôt avec le dispositif du tableau, l'utilisation de nouvelles technologies en art ne va pas obligatoirement de pair avec l'idée de progrès. Au contraire, les techniques de l'image de synthèse peuvent perpétuer des façons de faire qui appartiennent à la tradition du dispositif du tableau sans le questionner, alors qu'il est remis en question avec divers médium depuis le début du vingtième siècle.

L'artiste peut choisir de travailler avec l'esthétique publicitaire et y trouver son espace d'expression et de liberté comme par exemple l'artiste japonaise Mariko Mori (1967) choisit de le faire. Elle fait appel à une équipe de production pour réaliser ses œuvres dans lesquelles elle se met souvent en scène. La composition de l'équipe est similaire à celle qui produit une image publicitaire. Lorsque les médium sont les mêmes, les méthodes de travail tendent à converger (Cotton, 2005, p. 66). Cette artiste ayant une double formation en mode et en art, ainsi qu'une courte expérience de travail comme mannequin, son choix reflète son univers inspiré des arts traditionnels de l'Extrême-Orient, de la société de consommation japonaise et de la science fiction (Cotton, 2005, p. 67).

Klonaris et Thomadaki privilégient une approche intermédiaire qui appuie leur propos qui se situe dans la zone de l'intersexualité, soit l'androgynie, le travestissement et l'ange, cet être intermédiaire. Pour elles il est impensable qu'une démarche artistique : « ... puise son intérêt (et sa visibilité) dans le procédé utilisé et dans son adhésion à un imaginaire fabriqué comme « dominant » » (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 226). L'univers de transfert entre les médias qu'elles proposent

et les zones d'oscillation ou d'indétermination sexuelle travaillent de concert à créer un climat de fusion d'où la polarité se trouve exclue.

Selon Klonaris et Thomadaki l'adaptation de l'artiste à un paysage technologique constamment changeant, étant donné le rythme d'introduction de nouveaux produits, représente un problème pour l'artiste puisqu'il ne permet pas à celui-ci de dépasser la phase de familiarisation avec l'outil. Le temps d'une exploration approfondie du nouvel outil se trouve annulé par la brièveté de celui-ci (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 226). Dans de telles conditions il est difficile d'atteindre un niveau d'aisance qui permette de transcender l'outil ou dit autrement, de trouver un espace d'expression qui permette d'aller au-delà des usages convenus. Cependant, en utilisant le terme « outil » Klonaris et Thomadaki évoquent un aspect important du numérique qui est celui d'être un simulateur de plusieurs outils analogiques, une plateforme où les simulations peuvent se rencontrer et où les médium convergent. Flusser nomme boîte noire cet appareil programmé et espace de liberté, la possibilité de produire quelque chose d'« autre » avec cette boîte que ce qui avait été prévu par les concepteurs du programme, remettant ainsi à l'avant scène le niveau d'aisance : « Et le temps est le seul moyen de dépasser « les langages à défaut » des outils et leur substituer des visons plus libres. Faute de temps, les outils piègent l'artiste et conduisent à des superficialités manipulables. » (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 226). Ceci s'applique à tous les médium et particulièrement à la réalisation d'œuvres nécessitant l'usage de logiciels complexes. Une solution est de faire appel à du personnel spécialisé. Cette approche est plus lourde et exige souvent que l'on ait recours à des demandes de subventions. La réalisation du projet artistique devient ainsi dépendante de la capacité à obtenir des fonds.

Cauquelin positionne l'art Web comme étant une forme de « modèle » pour l'art actuel qui simulerait les modes d'interaction sur Internet. Ainsi la simulation d'après Cauquelin (2006, p. 137), paradoxalement, réalise le projet et l'achève. La simulation

de la palette électronique par mes effets spéciaux analogiques et la simulation de l'interactivité par la relation de co-animation entre le modèle et l'image projetée peuvent être interprétés comme étant une simulation du travail numérique de l'image ainsi qu'un jeu de rôle identitaire. D'après Cauquelin : « Or, s'il y a bien une temporalité du virtuel, c'est précisément dans *l'évitement de la perspective*, aussi bien spatiale que temporelle. » (Cauquelin, 2006, p. 104). Avec une ouverture maximale de la lentille combinée à la projection d'une image d'une autre époque sur le modèle, j'aplanie le sujet photographié. J'annule ainsi la perspective spatiale, puis la perspective temporelle, en rendant indissociable un modèle vivant et une représentation figurale datant de plusieurs siècles. Ce dispositif me permet, grâce à la projection, de simuler un type de perspective qui émerge de notre projection dans le cyberspace.

Comme on l'a vu au début de cette section l'expérience technesthésique de l'artiste contemporain se reflète dans l'art qu'il réalise quelle que soit la technique choisie, et l'usage de celle-ci sera affecté ainsi que les images réalisées. Dans de telles conditions un artiste peut choisir d'utiliser une technique éprouvée dont l'esthétique convient à son propos. En prenant cette attitude d'un choix technique fondé sur le propos et le niveau d'aisance plutôt que sur la nouveauté, il se donne la possibilité de dépasser « les langages à défaut ». Il peut trouver un espace de liberté dans son interaction avec un appareil programmé et dans la mise en relation de plusieurs médium pour développer la grammaire de son langage. Selon Bouchindhomme : « ... l'activité artistique en tant qu'elle est langagière est un acte de sens... dont le privilège est de faire sens par soit et par soi seul » (1992, p. 199). Ce langage s'articule avec une grammaire que l'artiste développe en jouant avec les limites du compréhensible et de l'universalisable. Le sens émerge de la grammaire soit de la relation entre les éléments :

« ... une œuvre atteint d'autant mieux son but que le sens en elle ne s'épuise pas, c'est-à-dire que sa grammaire est à la fois suffisamment riche et suffisamment souple et diverse pour continuer d'être investie par le sens. De ce point de vue, une œuvre qui survit ne le doit pas au sens originellement proposé, mais à sa forme grammaticale qui peut continuer de faire jouer des sens nouveaux. »  
(Bouchindhomme, 1992, p. 200-201).

Dans ce contexte, les choix technologiques de l'artiste ne sont pas faits en fonction des mêmes critères qui prévalent dans d'autres sphères d'activités qui peuvent privilégier le souci de rentabilité ou de progrès. Pour articuler sa grammaire, l'artiste peut faire ses choix techniques en fonction des caractéristiques intrinsèques aux médium. Il a la possibilité de faire interagir plusieurs technologies, comme on le verra avec Klonaris et Thomadaki, ou de se concentrer sur une technique photographique qui lui permette d'englober une autre forme, soit la projection d'un film, comme on l'a vu avec les salles de cinéma de Sugimoto. Il se donne ainsi la possibilité de prendre une distance critique par le biais de la distance technique de l'environnement technesthésique dans lequel il vit.

Dans une société de l'information les technologies produisent et rendent perceptibles des « non objets » qui nous informent. Les caractéristiques intrinsèques aux médium avec lesquels ceux-ci ont été réalisés pourraient être celles à partir desquelles s'articule la grammaire d'un langage artistique. Ce qui amène l'artiste à réfléchir aux possibilités langagières de ces techniques, à repenser celles-ci. C'est une stratégie qui permet de prendre une distance critique sur les nouvelles technologies de l'image puisque tout en évoluant dans un environnement où ces dernières prévalent et font partie de son environnement technesthésique, affectant ainsi sa subjectivité, cette stratégie permet d'échapper au sentiment de dépassement ou d'être en train de courir derrière celles-ci. Cette position permet de prendre un recul vis-à-vis ce sentiment de dépendance envers des technologies, que le citoyen moyen ne se sent pas en mesure de comprendre ni de contrôler selon Lasch (2000, p. 306). L'artiste, avec sa position particulière vis-à-vis les techniques a la possibilité de jouer avec celles-ci, de les faire

interagir pour développer une grammaire qui permet « de dépasser les langages à défaut ». On a vu à la section 5.2 avec une citation de Leroi-Gourhan que l'on repense Platon à chaque génération et non les techniques que nous prenons là où elles sont et qui courent devant nous jusqu'à la génération suivante. Or, dans une société dite de l'information qui est composée de « non objets » l'abstraction doit se faire à partir de ceux-ci selon Flusser. Abstraire devient un parcours inverse qui extrait du « non objet », l'objet dans un retour vers la chose. Le résultat de cette abstraction pourrait ainsi être une œuvre d'art, soit un objet. Un objet duquel le sens émerge par l'entremise de la grammaire de l'artiste. Si ce dernier choisit de faire dialoguer des technologies en mettant de l'avant ce qui les caractérisent, son langage propose un sens qui émerge d'un dialogue entre des médium. L'artiste transforme ainsi les spécificités d'un médium en objets à réflexion. Il nous incite à repenser la technique à travers la grammaire de son œuvre. Puis, les générations qui suivront auront le loisir de réinterpréter l'œuvre dont la grammaire sera suffisamment riche, souple et diverse pour se prêter au jeu.

On est présentement entouré de technologies dépassées, d'objets à jeter. Les technologies s'inscrivant comme une extension de notre perception, les technologies désuètes peuvent être utilisées pour nous aider à prendre une distance critique, à jeter un autre regard sur le présent. Une appropriation de celles-ci qui permette la *compréhension* : soit de saisir et d'effectuer un retour vers soi, de compléter la boucle qui assure un enracinement corporel (*voir* section 5.2); soit de ressentir la continuité et la permanence du monde, pour nous sentir lié à lui, et d'accéder au mode de conscience participative décrit par Berman (1981, p. 76) dans lequel la manière d'apprendre par identification est autant sensuelle qu'intellectuelle et qualifiée d'expérience totale et immersive. Ce mode de conscience participative est celui auquel je fais appel lorsque je fais la recherche pour développer un concept et lorsque je travaille avec le modèle qui est au centre du dispositif en studio et de la relation dynamique entre les éléments et les choix de l'artiste qui déterminent l'image résultant à la prise de vue. La

combinaison de qualités sensuelles de la lumière de la reproduction du tableau projeté qui épouse la chair du modèle et le rapport intellectuel entre la photographie et la peinture se déploient dans l'esthétique des images résultantes.

L'échange et les rencontres inhabituelles entre les médium de l'image est mis en scène dans les installations de Klonaris et Thomadaki. Cette approche établit une relation entre les médias. Par exemple dans *Mystère I, Hermaphrodite endormi/e* (1982), pour la première fois elles présentent les films de l'installation en boucle et l'environnement physique englobe le spectateur : des boucles de films visibles forment des ellipses mobiles d'une durée indéterminée dont la projection se superpose aux projections de diapositives présentent aux murs et au sol, aux écrans souvent ronds. La figure hermaphrodite circulaire à deux têtes, quatre mains et quatre pieds, relatée par Platon en hommage à la Lune qui l'a générée, retrouve cette circularité démultipliée dans un espace englobant (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 220). Ici une correspondance s'établit entre les concepts et les choix techniques où l'intermédia travaille en synergie avec le propos qui est l'intersexualité (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 219). Pour Klonaris et Thomadaki : « Par ces synergies intermédiatiques nous cherchons à extraire des outils technologiques leur puissance d'action sur l'inconscient du visiteur (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 226). Elles créent des installations qui englobent le visiteur dans un environnement riche en textures médiatiques qui s'entrecroisent. Les qualités haptiques combinées au propos qui relève de l'archétype sont des conditions qui ont le potentiel d'interpeller le corps du visiteur, son « point d'être ».

Selon Klonaris et Thomadaki on est dans une ère de transition où les médium analogiques sont en fort déclin et de moins en moins accessibles. Chacun d'eux possède une esthétique qui lui est propre et l'homogénéisation des divers médium codés en numérique va bon train. On a le privilège de pouvoir vivre la fin de cette phase où les médium coexistent contribuant ainsi à l'esthétique propre à chacun.



On a vu que peu importe le médium d'expression choisi par l'artiste, l'expérience technesthésique de son environnement se reflétera dans la constitution de l'œuvre. Pour Klonaris et Thomadaki la combinaison de médium, tout en conservant les caractéristiques propres à chacun, est propice à créer des environnements et un langage riche qui favorisent les zones d'échange. En parallèle au phénomène de la mondialisation et de l'uniformisation culturelle, elles mettent en garde contre une pression d'uniformisation vers les standards de l'image numérique de l'industrie. Elles sont pour la préservation de la diversité des médium et la possibilité de préserver cette esthétique lors de la numérisation. L'important pour l'artiste est d'utiliser des médium avec lesquels il peut développer une grammaire qui va au-delà des usages convenus (Klonaris et Thomadaki, 2003, p. 226). Cette affirmation prolonge la pensée de Flusser quant aux stratégies à adopter pour s'aménager un espace de liberté dans la relation avec les appareils programmés. Une réflexion qui se poursuit dans une société de l'information où la distance critique se fait à partir de « non objets », où le caractère esthétique d'un médium devient un des éléments de la grammaire servant à articuler un langage artistique. Ces points de vue sur la simulation de l'interactivité sur Internet avec l'art Web de Klonaris et Thomadaki, de Flusser et de Cauquelin, combinés à l'articulation du sens par le biais de la grammaire de l'artiste de Bouchindhomme, ont permis d'introduire l'idée que l'artiste qui inclut dans sa grammaire des caractéristiques propres à l'esthétique de technologies réalise par le biais de l'œuvre un objet critique qui incite à la réflexion, « à repenser les techniques ». Au fil du temps, l'œuvre sera réinterprétée d'un autre point technesthésique duquel un sens nouveau pourra émerger. Ainsi, on a mis de l'avant l'émergence du sens dans l'œuvre d'art à partir de la relation entre les éléments grammaticaux du langage de l'artiste. Des éléments qui peuvent inclure les spécificités liées à l'esthétique de médium qui ne sont plus dans la course à la nouveauté. Il émerge de cette dynamique à l'œuvre la possibilité de réaliser des

œuvres (soit des objets) qui permettent de prendre une distance critique sur les non-objets.

On a vu comment la notion d'aura évolue et se déplace dans un nouveau contexte technologique, comment le retour de la mémoire vers le corps par la projection peut agir comme antidote à l'intensification du mouvement d'extériorisation de la mémoire du corps. Cette rencontre de l'individuel et du collectif est simulée en studio. C'est l'une des nombreuses simulations que je mets en place par le biais du dispositif. Cependant, dans ces simulations je travaille avec les qualités intrinsèques de médium analogiques qui font partie de ma grammaire. Je travaille avec des techniques avec lesquelles je peux aller au-delà des usages convenus et trouver mon espace de liberté. Ainsi d'après Flusser (2004) je déjoue le programme de l'appareil photographique pour aménager un espace de liberté, selon Klonaris et Thomadaki, je combine les esthétiques de techniques analogiques au-delà du langage convenu, et avec Cauquelin (2006, p. 137), je suis plutôt dans la simulation d'un programme. Ces simulations identifiées rétrospectivement émanent du contact au quotidien avec les technologies et réseaux numériques et de mon expérience de réalisation en arts médiatiques.

## CONCLUSION

Cette recherche a permis dans un premier temps de situer la pratique artistique dans un contexte social en transition, d'identifier la dynamique entre la pratique artistique et l'environnement technologique en prenant en exemple des œuvres d'une sélection d'artistes, ainsi que ma pratique artistique et les photographies qui en découlent. Le regard porté sur des œuvres de Demaison, Sherman et Sugimoto a fait ressortir comment chacun de ces artistes fait référence au cinéma. On a vu comment l'usage de ces médias dans le cas des stratégies de mise en scène choisies par l'artiste permet de rendre visible ce qui n'est point visible pour l'œil. Comment cette mise en scène ne se préoccupe pas de rendre l'espace tel qu'on le voit, mais plutôt de le faire voir autrement. À l'ère de l'image numérique, les pratiques photographiques de Sugimoto, Demaison et Thorneycroft s'inscrivent dans une « écologie des médias » décrite par Klonaris et Thomadaki (2003) (*voir* sect. 5.3) et présentent les qualités de l'image contemplative de Flusser.

Dans ces pratiques l'optique, le chimique, ainsi qu'un usage particulier de l'appareil photographique, la longue exposition, permettent de capter le mouvement sur un seul négatif rendant ainsi visible le trajet de la lumière par l'accumulation du temps sur une même surface. Comme on l'a vu, cette inversion permet d'accumuler le temps ce qui est l'une des qualités propres à la peinture. De plus, la photographie, en présentant le trajet de la lumière synthétisée sur une surface, fait bousculer la relation hiérarchique entre la photographie et le cinéma : au lieu de se dérouler dans le temps comme au cinéma, le temps se trouve accumulé sur une même image et la photographie accumule le temps d'une manière qui ne peut être perçue par l'œil. Les

pratiques d'artistes inversant une relation hiérarchique entre deux médium nous permettent de faire une généralisation sur la possibilité d'une mise en abîme des médias qui ne suit pas l'apparition chronologique de leur usage. Klonaris et Thomadaki (2003, p. 227) qualifient les démarches artistiques où il y a mise en scène de pratiques médiatiques, de zones d'insoumission dans lesquelles l'artiste va au-delà des langages à défaut. Quant à Flusser (2004), il s'intéresse à la relation entre l'opérateur et l'appareil photographique et à la possibilité d'aménager un espace de liberté dans notre interaction avec les appareils programmés. L'appareil peut ainsi être déjoué par l'opérateur qui lui fait en réaliser des images pour lesquelles il n'avait pas été conçu, des images qui peuvent surprendre et arrêter le regard. La photographie étant une image fixe elle présente des affinités avec les images traditionnelles dont celles de nous faire remonter dans le temps et d'être une image contemplative dans un contexte du déferlement de l'image numérique et ainsi de prendre une distance critique par le biais de la distance technique et temporelle.

Ces stratégies d'accumulation de temps sur une même image synthétisent le temps et simulent un « ça-peut-être » (Couchot, 1988, p. 222) : aucun observateur n'aurait pu avoir un point de vue extérieur duquel observer la scène captée puisque la perception humaine ne voit pas tel que l'appareil le permet avec la longue exposition. Quant aux photographies de Sherman, par un travail de mise en scène, elle rend visible la construction culturelle de la représentation au cinéma, dans les médias imprimés et dans le portrait depuis la Renaissance jusqu'au dix-neuvième siècle. En étant tout à la fois observatrice du phénomène, la conceptrice, directrice de la mise en scène et actrice/modèle, elle occupe plusieurs points de vue sur une même image. Elle est à la fois, devant, derrière et sur l'image, ce qui nous incite, par mimésis, à nous faire occuper ces positions. Elle nous fait réfléchir sur la construction de l'image dans un contexte où nous voyons selon les catégories cinématographiques et où l'intensité de l'image, dans certains films, peut susciter une hypnose médiatique.

Récemment, Viola a qualifié de fresque digitale son installation vidéo *Going Forth by Day* qui s'inspire de fresques de l'époque de Giotto alors que la forme classique du tableau n'était pas encore établie. Viola retient du mode de présentation de la fresque, la relation au corps, à l'espace ainsi que sa composition, pour élaborer une œuvre qui reprend le thème de la Genèse pour nous faire entrer dans le troisième millénaire. Des éléments de la grammaire de formes anciennes sont revues dans une œuvre vidéo haute définition réalisée avec les moyens d'une production cinématographique. Contrairement à la salle de cinéma où le spectateur est prisonnier d'un siège, le visiteur de la fresque déambule dans la salle et découvre l'œuvre selon son propre rythme et parcours. Viola combine dans cette œuvre une réflexion sur des techniques anciennes qu'il réalise avec des techniques de pointe, il repense ainsi des techniques cinématographiques numériques à partir de l'art de la fresque. Il repense la technique comme il revisite le texte de la Genèse au lieu de prendre la technique là où elle se trouve et de courir avec elle (Leroi-Gourhan). Sa grammaire articule des caractéristiques esthétiques et spatiales de médium anciens et contemporains. Cette démarche est similaire à celle de Wall qui rejoue et s'approprie la grammaire de Delacroix qu'il intègre à son langage dans *La chambre dévastée* (1978). Ainsi la grammaire d'œuvres picturales est rejouée et intégrée à la réalisation d'œuvres contemporaines.

On a vu comment des œuvres récentes en photographie, installation vidéo et interactive, développent une autre relation avec le regardeur que celle de lui donner un point de vue unique et extérieur sur un espace qui se prolonge à l'arrière du plan regardé. On a fait ressortir le lien entre l'intérêt de l'œuvre immersive et interactive et le déclin de la représentation dans l'espace public. L'examen de l'évolution des installations de Shaw permet de constater le retrait de la représentation dans l'espace public des années soixante, vers l'installation interactive dans un espace clos avec lequel un visiteur interagit alors que les autres ont accès à l'œuvre à travers son trajet. Il s'agit d'une nouvelle relation entre l'individuel et le collectif (Manovich, 2001).

L'individu évolue désormais dans une société où la présentation de l'image en continu sur écran domine la représentation dans l'espace public. La possibilité de faire advenir la rencontre entre mémoire individuelle et collective dans l'espace public régresse (*voir* sect. 5.3). Cette rencontre peut néanmoins être simulée en art par un environnement de caractère immersif, par l'art Web ainsi que d'autres médias tel mon dispositif photographique qui retourne la mémoire culturelle vers le corps du modèle. Dans cette société de l'écran le corps devient un écran actif.

Il y a selon Couchot (1988) une coïncidence entre les années qui suivent l'apparition de la télévision et la popularité du happening qui est, tout comme la télévision, basé sur l'événement. Dans le happening, le corps est au premier plan pour devenir par la suite le siège de revendications sociales. Comme on l'a vu avec les œuvres de Shaw (*Corpocinéma*, 1967), il y a la possibilité pour les performeurs et les spectateurs de recevoir et de transformer avec le corps, l'image projetée dans l'espace public. Ce corps agit en interface organique en se déplaçant dans un environnement de Shaw. On est passé de la représentation dans l'espace public à celle à l'écran, Shaw a déplacé son œuvre vers un espace clos où le participant fait l'expérience d'un environnement virtuel. Le corps commande ainsi l'interface en évoluant à bicyclette dans *Legible City* (1995) (*voir* sect. 2.6). Il se trouve alors, à la fois dans l'espace réel et virtuel, une particularité de l'œuvre immersive où l'individuel et le collectif interagissent d'une nouvelle façon. Trente ans après les happenings, ce type d'œuvre est réalisé dans un environnement qui correspond à une plus grande accessibilité de la modélisation graphique sur des ordinateurs personnels et autres traitements de l'image avec des logiciels qui offrent une interface conviviale. Puis, avec Internet, un nouveau rapport au collectif se développe mais cette fois dans un non-lieu.

Ces environnements correspondent aux trois types de perspective décrits par Auber (2004). L'happening de Shaw des années soixante se situe dans l'espace de la cité et remet en question le point de vue extérieur auquel correspond le dispositif du tableau



et par extension la projection cinématographique sur une surface neutre (*voir* sect. 2.6). Le corps y devient écran et agent actif. L'événement se situe dans le *hic et nunc* et peut toujours être représenté par une perspective spatiale. *Legible City* correspond à la perspective temporelle telle que décrite par Auber (2004) qui l'associe au contrôle d'une application numérique en un point de service identifiable par lequel toute transaction est transigée. Puis, la perspective numérique émerge dans l'art Web, lorsque les usagers en influencent le parcours et que l'œuvre en devenir est subdivisée, se retrouvant accueillie et répartie en une multiplicité de points. De cet art Web, Cauquelin (2006) avance que ces artistes développent des stratégies d'interaction qui tendent à influencer la pratique d'artistes dans d'autres médias.

Le corps dans les années soixante et soixante-dix en art a été le siège de revendications sociales et a été identifié comme étant politique (*voir* sect. 1.2). Ce corps est aujourd'hui en jeu d'une autre façon puisqu'il est l'interface par laquelle nous interagissons avec les œuvres interactives. Il reflète ainsi le rôle d'interface au monde par lequel nous absorbons et réagissons aux nouvelles technologies ainsi qu'aux interventions qui le ciblent directement. Pour Quinz (2003) le corps de l'art joue un rôle actif : « ... loin d'être une surface inerte et indifférente, [il] se définit principalement comme une membrane, qui filtre nos mutations. Comme une interface mobile qui reflète les relations (adaptatives, osmotiques, conflictuelles...) avec l'environnement. » (Quinz, 2003, p. 187). Ce qui a changé depuis c'est l'environnement qui est passé de la société du spectacle à une société de l'information en réseaux numériques.

On a vu avec la multiplication des points de vue, l'accumulation du temps sur une même surface, l'interactivité, le trajet et le cheminement vers un autre dispositif de représentation au-delà de ce qui s'est mis en place avec le tableau. Ce dernier a pris plus d'un siècle et demi à se définir (*voir* sect. 2.5) et nous le remettons en question depuis le début du vingtième siècle. Le dispositif du tableau a été un outil de

communication depuis la Renaissance, soit un langage qui a suscité une révolution politique, culturelle et technique puisque ce langage a permis aux architectes, artistes et ingénieurs de communiquer. Ce langage nous est encore familier puisqu'on retrouve son prolongement dans la photographie, le cinéma et la réalité virtuelle (Auber, 2004, p. 3). Les choses prenant souvent plus de temps à disparaître qu'à advenir, le tableau est toujours la référence à partir duquel les nouveaux dispositifs et codes se distinguent en arts visuels.

Les dispositifs de l'art Web évoluent dans une autre perspective que celle de la géométrie linéaire du tableau. Ce langage en devenir est celui du code distribué où chacun a la possibilité de contribuer à l'œuvre, où en chacun repose une partie du tout, où il est possible d'influencer le tout et de repérer la trace qu'on y a laissée. Ici s'articule l'intérêt de l'image photographique puisqu'elle est la première image technique qui est allée au-delà du dispositif du tableau en permettant de multiplier les points de vue dans un laps de temps très court, d'introduire la perspective temporelle, puis de simuler notre interaction avec les boîtes noires que sont les appareils programmés (Flusser, 2004, 1983) (*voir* sect. 2.7).

Par extension aujourd'hui, cette perspective numérique issue de l'art Web émerge d'un espace culturel qui le rend possible. Ces nouvelles structures d'interaction permettent à l'individu d'agir sur un processus et de laisser une contribution qui est repérable dans l'ensemble. Ici le programme n'est plus source de contrainte, l'entité à déjouer pour trouver un espace de liberté. Le code distribué de la perspective numérique devient le moyen par lequel se manifeste un nouveau mode d'émergence de l'œuvre interactive participative libérée de la notion d'hierarchie. C'est dans sa structure même (distribuée et non hiérarchique) que le code offre désormais la possibilité d'un espace de liberté. La structure de ce type d'interaction et d'espace n'a pas d'équivalent dans l'organisation politique actuelle puisque cette dernière conserve

toujours un aspect hiérarchique qui est propre au mode de fonctionnement humaniste (Auber, 2004, p. 5). Avec ce nouveau contexte culturel porteur de cette nouvelle perspective, la réalisation de l'œuvre d'art ainsi que la lecture qu'en fait le visiteur sont influencées dans leur processus par la possibilité offerte par cette nouvelle perspective.

En art, l'objet est le résultat d'un processus d'abstraction en sens inverse de la position traditionnelle allant de l'objet vers l'idée. Dans une société de l'information qui produit des « non-objets » l'abstraction se fait à partir de ces « non-objets » pour en extraire des « objets ». Ce retour vers la chose en art est une stratégie pour résoudre le problème de la distance critique dans une société qui ne peut plus abstraire à partir de l'objet, dans une société où il est difficile de prendre une distance critique (Foster). Ainsi, dans la grammaire de l'œuvre réalisée à partir de « non-objets » les caractéristiques techniques propres à des médium peuvent être mises de l'avant et devenir des « objets », des éléments qui permettent à l'artiste de développer un langage. Le sens émerge de la grammaire de l'œuvre ainsi que dans le rapport entre les œuvres qui naît d'un accrochage particulier, dans le trajet du visiteur. À l'ère du calcul numérique, le sens se déploie dans « ce qui change » selon Couchot. Nous observons ainsi un *pattern* émergeant du nouvel absolu de la vitesse de la lumière, de la commutation quasi instantanée où la relation entre les éléments est plus importante que les éléments eux-mêmes, où le sens émerge de la relation entre les éléments de la grammaire de l'œuvre.

Ce nouvel environnement interactif, avec lequel nous sommes aujourd'hui en contact fait désormais partie du contexte culturel et collectif de l'artiste, et dépendant du médium qu'il privilégie, du contexte matériel et technique (Balpe, 2000) (*voir* sect. 3.1). Cet effet de résonance, d'osmose, a une influence sur la dynamique d'interaction à l'œuvre dans mon dispositif en studio. L'image résultante présente des qualités esthétiques liées à la fusion de la lumière projetée sur le corps qui donne lieu à une

série de transformations et d'états liés à « l'entre-deux » qui caractérisent l'ère inclusive du « et » où l'on peut être à la fois quelque chose et son contraire. De plus, la série prend son sens dans la transformation du modèle d'une œuvre à l'autre et dans le passage d'une image à l'autre à l'intérieur d'une même œuvre qui se constitue sous forme de polyptique. Dans ce dernier cas de figure, la zone de passage d'une photographie à la suivante fait partie intégrante de la structure de l'œuvre. Il y a interaction entre l'image projetée et le modèle qui se transforment mutuellement en studio. En galerie, le sens est distribué dans chaque photographie où l'ensemble fait œuvre. Ainsi avec ce dispositif photographique je simule une interactivité transformative : l'interaction se trouve mise en abîme dans la photographie même. On a vu comment en présentant le trajet de la lumière, Sugimoto et Demaison renversaient la relation hiérarchique entre cinéma et photographie en créant ces images qui présentent la synthèse d'une action. Ici, la simulation de l'interaction fait partie intégrante du dispositif photographique et est indissociable de celui-ci. Le corps du modèle, dans mon dispositif, est l'agent actif par lequel la simulation de l'interaction et la transformation adviennent. Le dispositif technique effectue littéralement un retour vers le corps et c'est par l'interaction de la technique avec le corps qu'un dialogue s'instaure avec des caractéristiques du langage de l'environnement numérique. Le renvoi de l'image vers le corps donne à ce dernier le rôle d'agent transformateur, et place le corps au centre du processus. C'est une stratégie qui permet d'utiliser les caractéristiques de médium pour élaborer la grammaire d'un langage artistique. Les spécificités de médiums deviennent des éléments de grammaires qui permettent de créer un objet artistique porteur d'une distance critique sur l'environnement composé de « non-objets ». La technique, qui est un prolongement du corps vers l'extérieur, se trouve par le biais de l'image technique, projetée sur le corps pour effectuer un retour vers le corps. Ce retour permet d'instaurer une relation circulaire, la boucle rétroactive qui est au centre de tout système cybernétique, de tout organisme vivant. La boucle qui permet un retour sur la technique au lieu de la course en avant dans laquelle les nouvelles technologies

nous emportent. Cette boucle permet la *com-préhension*, elle permet une relation similaire à celle qui a été au centre du développement du langage dans notre parcours évolutif, soit la relation entre l'œil et la main. Dans le contexte des réseaux numériques cette *com-préhension* se fait à partir du « point d'être » de de Kerckhove qui réhabilite la place centrale du corps.

Cette dynamique de la boucle rétroactive, de la trajectoire, et de l'entre-deux est propre au postmoderne et au post-humain, elle introduit des zones où l'hybridité est permise. Ce « post » fait éclater des notions propres à l'humanisme qu'il redéfinit, recycle et recompose pour en faire une nouvelle construction à la fois modulaire et inclusive. Le rapport objet/trajet, la représentation, l'interaction, l'espace public et l'écran sont des préoccupations contemporaines. Celles-ci se manifestent dans mes photographies en prenant la forme d'êtres intermédiaires, de dédoublements, de l'ambiguïté entre le masculin et le féminin, l'humain et l'animal, entre photographie et peinture, l'actuel et le virtuel, la chair et l'image. Dans mon dispositif photographique corps et images projetées se rencontrent sur la peau du modèle où la transformation par l'hybridité et la fusion adviennent par le biais de techniques analogiques, dans un contexte où la fusion caractérise le nouvel état de l'image du cinéma numérique (Manovich, 2006) (*voir* sect. 1.1). La réponse à la question de recherche se trouve ici dans le dispositif qui permet de simuler de façon métaphorique la fusion en utilisant une technique photographique qui consiste à détourner l'usage de la pellicule pour photographier une interaction qui transforme et le modèle et la figure projetée. Dans un contexte où l'image numérique prévaut, des procédés techniques optiques et analogiques sont utilisés en synergie avec une grammaire qui permet de créer un langage visuel qui entre en dialogue avec les questions identitaires introduites par notre projection dans les réseaux numériques. Cette création d'un objet artistique à partir d'un dispositif technique analogique qui place le corps au centre du processus est une stratégie pour tenter de *com-prendre*, d'appréhender, d'incorporer l'effet des changements de notre environnement technologique sur notre

relation au corps, et de tenter une réflexion critique en prenant une distance technique et temporelle.

On a vu au chapitre III comment mon dispositif de projection avec modèle simule la relation triangulaire du sujet contemporain avec l'environnement physique et le cyberspace. Ainsi, des choix techniques en studio, telles la prise de vue et la projection et des images appropriées d'une époque révolue, produisent des images où le temps est télescopé, ce qui amène le corps à osciller entre la deuxième et la troisième dimension, entre deux temps, entre un lieu et un non-lieu : les perspectives spatiale et temporelle sont ainsi brouillées. Ce dispositif me permet aussi de simuler des effets que nous sommes habitués de percevoir comme étant le produit de la palette électronique, alors que l'ambiguïté dépend du choix des images et des corps mis en interaction et de la mise en scène de ce dispositif. Cette démarche s'inscrit dans le cadre d'une « écologie des médias » (Klonaris et Thomadaki, 2003) puisque je tire parti de cette période de transition où le film diapositive côtoie la palette électronique, où la projection d'une diapositive sur cette surface mobile qu'est la peau du modèle, me permet de donner de la chair à l'image projetée. Où pour photographier cette rencontre et accentuer l'effet de fusion entre le modèle et la projection j'ai choisi le procédé croisé de développement du film.

Lorsque Cauquelin (2006) signale la résonance des modalités de l'art Web sur les autres types de pratiques artistiques, elle m'incite à jeter un regard sur mon travail à la lumière de mon expérience des œuvres interactives. En studio, la projection sur le modèle est en mouvance constante, je saisis un seul moment de chaque mise en scène. L'interaction suscite la transformation et constitue le principe moteur du dispositif photographique qui simule la nouvelle structure culturelle qui donne le pouvoir à l'individu de compter dans l'ensemble, de laisser sa contribution au corps de l'œuvre qui est en mouvance. L'ensemble des œuvres fait sens dans le trajet de l'une à l'autre, dans « ce qui change ». La trajectoire propre à chaque visiteur d'une



œuvre interactive, trouve son écho dans le mode de lecture en galerie, à savoir comment chacun construit le sens. De plus, le trajet s'immisce désormais dans la conception même de l'œuvre : mes photographies depuis 2006 se déploient uniquement sous la forme de polyptyques, dans lesquels le corps est morcelé pour mieux être recombéné. Ce corps recomposé permet d'introduire une thématique qui aborde les diverses interventions sur celui-ci et qui dénote d'une attitude où le corps est dorénavant perçu comme un objet qui se façonne et se remodèle, à la manière d'une œuvre en processus. D'une façon plus générale le corps permet aussi d'aborder le thème de la manipulation génétique du vivant qui est la nouvelle façon de transformer la matière, un nouveau domaine d'intervention qui s'immisce dans l'intimité du vivant. Le corps devient dans mes photographies une recombinaison ludique d'où émerge, malgré la contemporanéité des parties de corps assemblées, une forme qui évoque une figure mythologique qui pourrait être une interprétation contemporaine de la méduse : à partir des images de corps stéréotypés des médias s'extrait une figure archétypale qui fait surface et se manifeste dans ce lapsus imagé où des parties de corps disparates acquièrent le pouvoir d'évoquer une forme immémoriale.

Ces montages de corps projetés sont photographiés à l'écran, dans une société où la culture transite et converge à l'écran. L'écran est mis en abîme et mes photographies ont aussi été pénétrées par l'esthétique de l'écran puisque la lumière semble émaner du corps du modèle grâce à la projection d'une diapositive sur celui-ci. Une impression de luminosité qui est aussi amplifiée par le développement de la pellicule en procédé croisé. La recherche actuelle s'oriente vers un dispositif d'éclairage situé sur le corps. La lumière n'aura plus besoin de la pellicule pour sembler émaner du corps. Ce corps lumineux ne pourra plus servir d'écran et il sera plutôt mis en relation physique avec des écrans où il aura le pouvoir de changer la perception de son environnement et d'entrer en compétition lumineuse avec l'écran.

## APPENDICE A

### TABLEAUX PRÉSENTANTS LE DÉVELOPPEMENT HISTORIQUE CONTEXTE DU SUJET

A.1	Tableau du passage d'une société industrielle et organique à un système d'information polymorphe de Donna Haraway (2002, p.569) .....	220
-----	---	-----

Représentation	Simulation
Roman bourgeois, réalisme	Science-fiction, post-modernisme
Organisme	Composant biotique
Profondeur, intégrité	Surface/Limite
Chaleur	Bruit
Biologie comme pratique clinique	Biologie comme inscription
Physiologie	Ingénierie de la communication
Petit groupe	Sous-système
Perfection	Optimisation
Eugénisme	Contrôle démographique
Décadence, <i>La Montagne magique</i>	Obsolescence, <i>Le Choc du futur</i>
Hygiène	Gestion du stress
Microbiologie, tuberculose	Immunologie, SIDA
Division organique du travail	Ergonomie /cybernétique du
travail	
Spécialisation fonctionnelle	Construction modulaire
Reproduction	Réplication
Spécialisation organique des rôles sexuels	Stratégies d'optimisation
génétique	
Déterminisme biologique	Inertie évolutive, contraintes
Écologie communautaire	Écosystème
Chaîne raciale du vivant	Néo-impérialisme, humanisme
	des Nations-Unies
Organisation scientifique de	Usine planétaire/
la maison /de l'usine	Maison électronique
Famille / marché / usine	Femmes dans le circuit intégré
Salaire familial	Valeur comparable
Public / privé	Citoyenneté cyborg
Nature / culture	Champs de différence
Coopération	Amélioration de la
	communication
Freud	Lacan
Sexe	Génie génétique
Travail	Robotique
Esprit	Intelligence artificielle
Seconde guerre mondiale	Guerre des étoiles
Patriarcat capitaliste blanc	Informatique de la domination

A.1 Tableau du passage d'une société industrielle et organique à un système d'information polymorphe de Donna Haraway (2002, p.569)

## ŒUVRES CITÉES

Ascher, François. 2006. « Le grand entretien : La longue marche d'Homo technicus ». *Le nouvel observateur hors-série : Vivre branché*. no 63 (juin/juillet), p. 8-11. Paris.

Alberti, Leon Battista. 1992. *De la Peinture : De Pictura (1435)*. Trad. par Jean Louis Scheffer, Coll. « La littérature artistique ». Paris : Macula Dédale.

Auber, Olivier. 2004. « Esthétique de la perspective numérique ». *Journal of Hyper(+)drome. Manifestation : Collaborative Filtering*, no 1 (septembre), p. 1-10.

Balpe, Jean-Pierre. 2000. *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès Science.

Baqué, Dominique. 2002. *Mauvais genre(s) : Érotisme, pornographie, art contemporain*. Paris : Regard.

Baqué, Dominique. 1998. *La photographie plasticienne : Un art paradoxal*, Paris : Regard.

Barros, Manuela de. 2003. « Le virtuel incarné ». *Voir* Buci-Glucksmann, C. (sous la dir. de). 2003.

Bataille, Georges. 1957. *L'Érotisme*. Paris : Minuit.

Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire : Note sur la photographie*. Coll. « Cahiers du cinéma Gallimard ». Paris : Seuil.

Bateson, Gregory. 1972. *Steps to an Ecology of Mind : A Revolutionary Approach to Man's Understanding of Himself*. New York : Ballantine.

Bateson, Gregory. 1978. *The Pattern Which Connects*. États-Unis : Audio Tape Esalen.

Benjamin, Walter. 2000. *Œuvres III*. [1935-1939] Trad. de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch. Coll. « Folio/essais ». Paris : Gallimard.

Berman, Morris. 1981. *The Reenchantment of the World*. Ithaca (N.Y.) : Cornell University Press.

Bonnet, Marie.-Jo. 2005. « Entretien avec Christine Jean : L'intuition et ses chemins de lumières ». In *Area revue(s) : L'art pense le monde : Vénus : Aspects et créations féminines*, no 10 (été), p. 91-93. Paris.

Borel, France. 1996. « L'illusion en abyme, doubles et reflets » In *L'ère du double, actes du colloque sur la gémellité à la maison européenne de la photographie*, sous la dir. de Patrick Roegiers, p. 74-85. Coll. « 16 et demi ». Paris : Marval.

Bouchindhomme, Christian. 1992. « Naissances de l'esthétique ». In *L'art sans compas : Redéfinitions de l'esthétique*, sous la dir. de Christian Bouchindhomme et Rainer Rochlitz, p. 173-201. Coll. « Procope ». Paris : Du Cerf.

Brougher, Keny., David Eliott et Hatje Cantz Verlag. 2005. *Hiroshi Sugimoto*. Allemagne : Hatje Cantz.

Buci-Glucksmann, Christine (sous la dir. de). 2003. *L'art à l'époque du virtuel*. Coll. « Arts 8 ». Paris : L'Harmattan.

Bureau, Annick. 2002. *Trace de l'impossible humain*. Longueuil (Québec) : Plein sud centre d'exposition en art actuel, p. 2-3.

Bureau, Annick et Nathalie Magnan (sous la dir. de). 2002. *Connexions : art, réseaux, media*. Trad. de l'anglais par Marie-Hélène Dumas, Charlotte Gould et Nathalie Magnan. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts.

Bureau, Annick et Sylvie Lacerte. 2004. *Dominique Paul : Avatars et Dégénération*. Montréal : Galerie Éric Devlin, galerie Domi Nostrae (Lyon) et La Halle de Pont-en-Royans (France).

Butler, Judith. 1993. *Bodies That Matter : On the Discursive Limits of Sex*, New York : Routledge.

Cauquelin, Anne. 2006. *Fréquenter les incorporels : Contribution à une théorie de l'art contemporain*. Coll. « Lignes d'art ». Paris : Presses Universitaires de France.

Cotton, Charlotte. 2005. *La Photographie dans l'art contemporain*. [2004] Trad. de l'anglais par Pierre Saint-Jean. Coll. « L'Univers de l'art ». Paris : Thames & Hudson.

Couchot, Edmond. 2003. « Arts et temps virtuels, entretien avec ». Voir Buci-Glucksmann. 2003.

Couchot, Edmond. 1988. *Images : De l'optique au numérique, les arts visuels et l'évolution des technologies*. Paris : Hermès.

Couchot, Edmond et Norbert Hillaire 2003. *L'art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Flammarion.

Couchot, Edmond. 1987, 1997. « Sujet, objet, image ». [www.olats.org/livresetudes](http://www.olats.org/livresetudes), 9 p. Publié originellement In *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, pp. 85-97. Paris : Puf.

Cousineau-Levine, Penny. 2003. *Faking Death : Canadian Art Photography and the Canadian Imagination*. Montréal & Kingston : McGill-Queen's University Press.

Cruz, Amanda., Amélia Jones (cons. inv.) et Elizabeth A.T. Smith. 1997. *Cindy Sherman : Retrospective*. New York : Thames and Hudson.

Crary, Jonathan. 1990. *Techniques of the Observer : On Vision and Modernity in the Nineteenth*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

Didi-Huberman, Georges. 1997. « La Ressemblance par Contact : Archéologie, Anachronisme et Modernité de l'Empreinte ». In *L'Empreinte*. Paris : Centre Georges Pompidou.

Didi-Huberman, Georges. 2000. *Devant le Temps : Histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris : Minuit.

Didi-Huberman, Georges. 2002. *L'image survivante : histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Coll. « Paradoxe ». Paris : Minuit.

Dubois, Philippe. 1990. *L'acte photographique et autres essais*. Bruxelles : Labor.

Duguet, Anne-Marie. 2002. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Coll. « Critiques d'art ». Nîmes : Jacqueline Chambon.

Durand, Régis. 1995. *Le Temps de l'Image : Essai sur les conditions d'une histoire des formes photographiques*. Coll. « Mobile matière ». Paris : La Différence.

Flusser, Vilém. 2004. *Pour une philosophie de la photographie*. [1983] Trad. de l'allemand par Jean Mouchard. Paris : Circé.

Flusser, Vilém. 2006. *La civilisation des médias*. [1997] Trad. de l'allemand par Claude Maillard Paris : Circé.



- Foster, Hal. 2005. *Le retour du réel : situation actuelle de l'avant-garde*. [1996] Trad. de l'anglais par Y. Cantraine, F. Pierobon et D. Vander Gucht, Bruxelles : La lettre volée.
- Freud, Sigmund. 1988. *L'inquiétante étrangeté : et autres essais*. Trad. de l'allemand par Bertrand Feron, Paris : Gallimard.
- Grosz, Élisabeth. 1995. *Space, Time and Perversion : The politics of bodies*. Sydney (Australia) : Allen & Unwin.
- Halberstam, Judith et Ira Livingston. 1995. *Posthuman Bodies*. Bloomington et Indianapolis : Indiana University Press.
- Haraway, Donna. 2002. « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle ». [1991]. Voir Bureaud et Magnan (sous la dir. de). 2002.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago & London : The University of Chicago Press.
- Kerchkhove, Derrick de. 1996. « Proprioception et autonomation » In *Les cinq sens de la création : art, technologie, sensorialité* », sous la dir. de Mario Borillo et Anne Sauvageot, p. 132-140. Paris : Champ Vallon.
- Kidel, Mark. 2003. *Bill Viola, The Eye of the Hearth, A Portrait of the Artist*. DVD, coul., 59 min, Angleterre : Calliope Media, British Broadcasting Corporation, Arte France.
- Klonaris, Maria et Katerina Thomadaki. 2003. « Doubles et insoumis.es du genre, intersexualité et média ». Voir Buci-Glucksmann (sous la dir. de). 2003.
- Klonaris, Maria et Katerina Thomadaki (sous la dir. de). 1990. *Technologies et imaginaires : Art cinéma art vidéo art ordinateur*. Paris : Dis voir.
- Koestenbaum, Wayne. 2000. « Fall Galls ». *Artforum International*, vol. XXXIX, no.1 (septembre), p. 148-151. New York.
- Krief, Jean-Pierre. 2000. *Contacts. 2. Le renouveau de la photographie contemporaine* (série d'entretiens : Sophie Calle, Nan Goldin, Duane Michals, Sarah Moon, Nobuyoshi Araki, **Hiroshi Sugimoto**, Andreas Gursky, Thomas Ruff, **Jeff Wall**, Lewis Baltz, Jean-Marc Bustamante). DVD, coul., 143 min, Paris : Arte France, KS Visions, Le centre national de la photographie.

- La Chance, Michaël. 2006. *Capture Totale : Matrix, mythologie de la cyberculture*. Québec : Les presses de l'université Laval.
- Lafargue, Yves. 2006. « Prise de vue : Halte aux illusions numériques ». *Le nouvel observateur hors-série : Vivre branché*, no 63 (juin/juillet), p. 12-13. Paris.
- Langford, Martha. 1998. « The Origins of Diana ». In *Stylod : Diana Thorneycroft*. Winnipeg : Gallery 1.1.1., School of Art et The University of Manitoba Press.
- Langford, Martha (sous la dir. de). 2005. *Image et imagination*. Trad. de l'anglais par Denis Lessard et Marie-Cécile Brasseur. Montréal : McGill-Queen's University Press.
- Langford, Martha (cons. inv.). 2001. *The Power of Reflection/Le pouvoir de la réflexion*. Trad. de l'anglais par XXX. Montréal : Liane and Danny Taran Gallery, Saidye Bronfman Center for the Arts.
- Lasch, Christopher. (2000). *La culture du Narcissisme*, [1979] Trad. de l'anglais par Michel L. Landa. Paris : Sisyphé/Climats.
- Le Breton, David. 1990. *Anthropologie du corps et modernité*. Paris : Presses universitaires de France.
- Lévi-Strauss, Claude. 1962. *La pensée sauvage*. Paris : Plon
- Leroi-Gourhan, André. 1986. *Le fil du temps*, Paris : A. Fayard.
- Lyotard, Jean-François. 1978. *Discours, figure*. Paris : Klincksieck.
- Malraux, André. 1951. *Les Voix du silence*. Paris : La Galerie de la Pléiade
- Mannoni, Laurent. 1999. *Étienne-Jules Marey : La mémoire de l'œil*. Paris : Cinémathèque française.
- Manovich, Lev. 2006. *Image Future*. [www.manovich.net](http://www.manovich.net).
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 1972. *Pour comprendre les médias*. [1964] Trad. de l'anglais par Jean Paré. Montréal : Hurtubise HMH.

- Phillips, Lisa et Peter Schjeldahl. 1987. *Cindy Sherman*. New York : Whitney Museum of American Art.
- Platon. 2004. *Le Banquet [ou De l'amour genre moral]* [1995]. Trad. par Paul Vicaire. Coll. « Libro ». Paris : Flammarion.
- Quinz, Emanuele. 2003. « Scènes virtuelles du corps ». Voir Buci-Glucksmann. 2003.
- Rifkin, Jeremy. 1998. *The Biotech Century : Harnessing the Gene and Remaking the World*. New York : Penguin Putnam Inc.
- Robin, R. 2000. *Le Golem de l'écriture : De l'autofiction au Cybersoi*. Montréal : XYZ.
- Rouillé, André. 2005. *La photographie : Entre document et art contemporain*. Coll. « Folio/essais », Paris : Gallimard.
- Rouillé, André. 2006a. *La vérité du web-document*, éditorial (1<sup>er</sup> juin 2006), [www.paris-artforum.com](http://www.paris-artforum.com).
- Rouillé, André. 2006b. *L'époque de la flexibilité*, éditorial (6 avril 2006), [www.paris-artforum.com](http://www.paris-artforum.com).
- Stenslie, Stahl. 2000. *Terminal Sex*, Linz (Austria) : Ars Elrctonica
- Sylvester, David. 1987. *The Brutality of Fact : Interviews with Francis Bacon*. 3e éd. London : Thames and Hudson
- Thompson, Nato. (éd.). 2005. *Becoming Animal : Contemporary Art in the Animal Kingdom*. North Adams (Mass.) : Mass Moca, MIT Press.
- Vasari, Giorgio. 1981. *Les vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes /I*. [1568] Trad. et éd. Critique sous la dir. d'André Chastel. Paris : Berger-Levrault.
- Virilio, Paul. 1984. *Guerre et cinéma*. Paris : Éditions de l'Étoile.
- Virilio, Paul. 1988. *La machine de vision*. Paris : Galilée.
- Wolf, Laurent. 2005. *Après le tableau*. Coll. « 50 questions ». Paris : Klinksieck.
- Wolff, Ellen. 2002. *Digital Cathedral: An Artist Ahead of His Time*. Millimiter, 1er février.

Yau, John. 1984. « No such thing as time ». Artforum April 1984, Vol. XXII no8,  
New York : Artforum International Magazine.